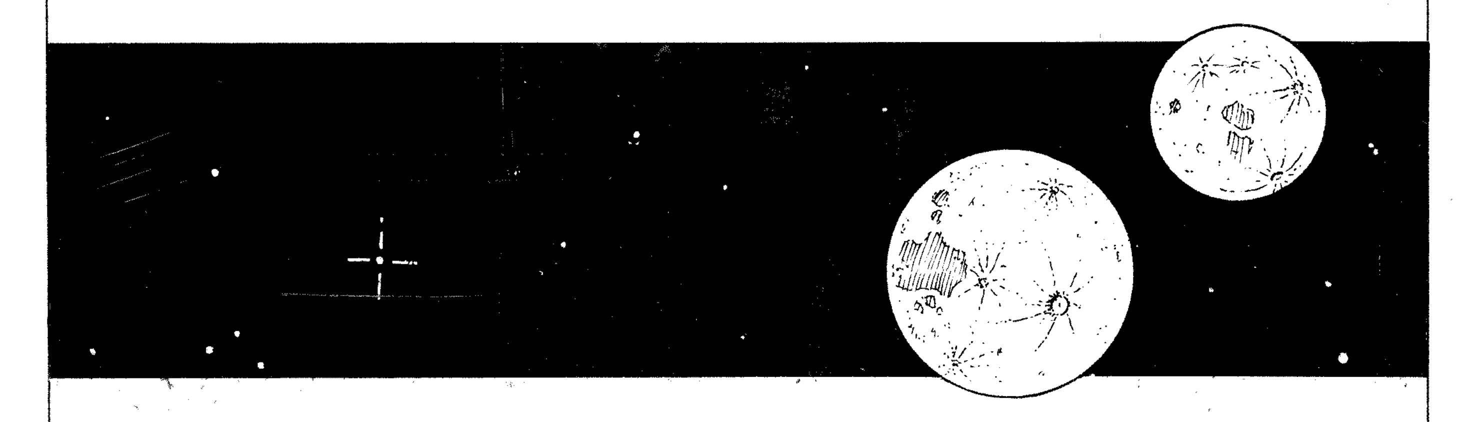
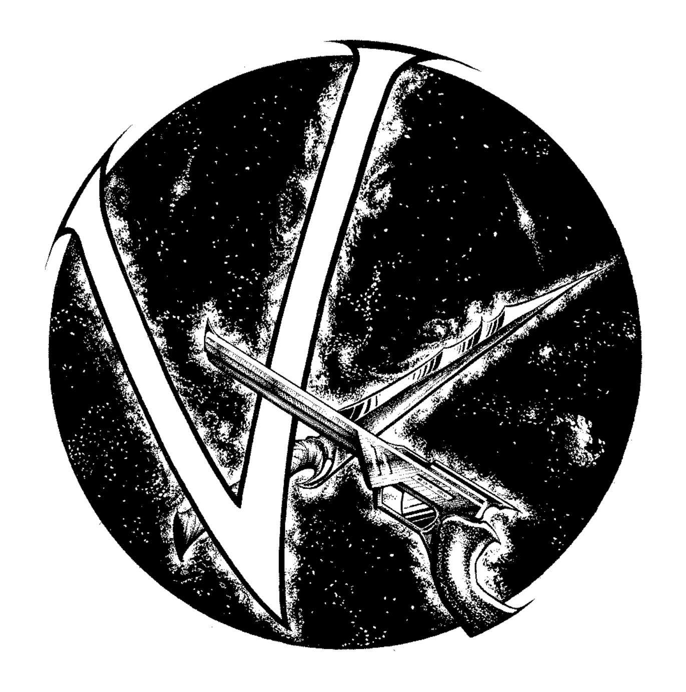

GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
ISSN : 0988 7
M 2411 - 4 H -
PSYKO
hors-série n°4
JACK VANCE
Une nouvelle inédite
de Cugel l'Astucieux
2 Campagnes :
Tschaï et Un Monde Magique
Scénarios : AD&D, Cthulhu, Star Wars
CAZA 83

GRAAL Hors-Serie n° 4



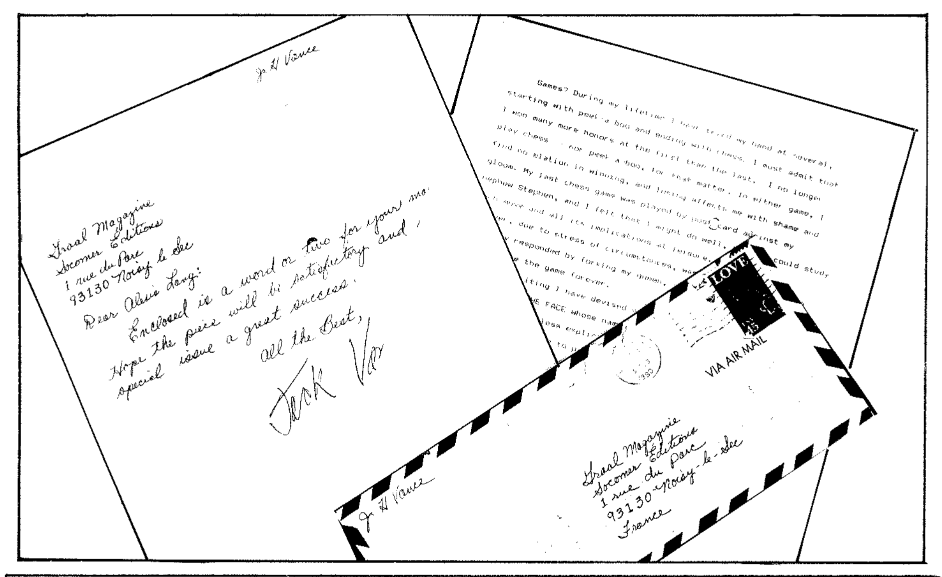
Jack Vance



Avril 1990

INTRO

Nous avons demandé à Jack Vance d'écrire une introduction pour ce numéro Hors-Série. Il nous a répondu.



J. H. Vance

Graal Magazine
Socomer Éditions
1 rue du Parc
93130 Noisy le Sec

Dear Alain Lang:

Enclosed is a word or two for your special issue. Hope the piece will be satisfactory and a great success.

All the Best,

Jack Vance

Games? During my lifetime I have tried my hand at several,
starting with peek-a-boo and ending with chess. I must admit that
I won many more honors at the first than the last. I no longer
play chess -- nor peek-a-boo, for that matter. In either game, I
find no elation in winning, and losing affects me with shame and
gloom. My last chess game was played by postcard against my
nephew Stephen, and I felt that I might do well, [...] could study
[...] move and all its implications at leisure. [...]
[...] due to stress of circumstances, wa[...]
[...] responded by forking my queen. [...]
[...] the game forever.

J. H. Vance

Graal Magazine
Socomer Éditions
1 rue du Parc
93130 Noisy-le-Sec
France

VIA AIR MAIL

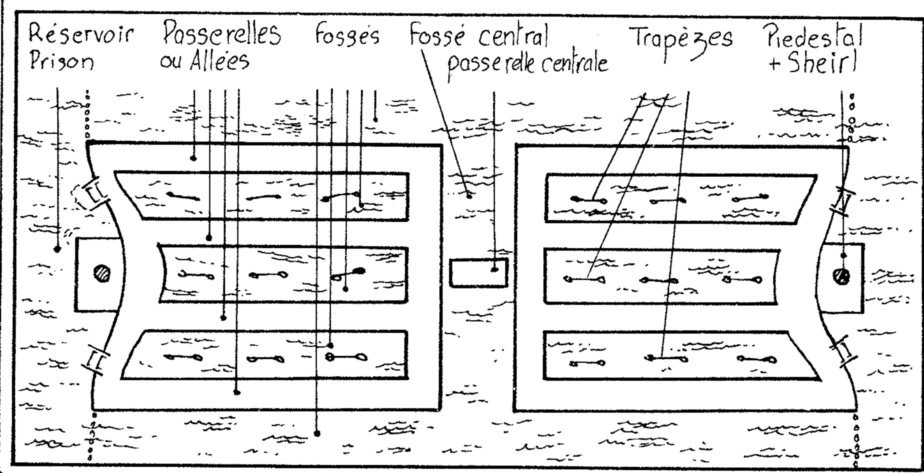
La Hussade

La Hussade apparaît dans *Trullion : Alastor 2262*. C'est un jeu très populaire dans tous l'amas d'*Alastor*, pratiqué sur la quasi totalité des planètes.

Si certains aspects du jeu rappellent le football américain, la Hussade est cependant symboliquement plus riche et émotionnellement plus stimulante. A chaque extrémité d'un terrain composé d'un réservoir d'eau surmonté d'un treillis solide figurant des allées, est disposé un piédestal. Sur celui-ci se tient la *sheirl* de chaque équipe, une jeune fille vierge à la chaleur entraînante et immédiate, nymphe radieuse qui pousse son équipe à se surpasser. Le but du jeu est simple : atteindre le piédestal adverse. Le joueur qui y parvient se saisit de l'anneau d'or qui retient la blanche robe de la sheirl ; et, pendant que l'orchestre attaque la lancinante "Ode à la beauté joyeuse", il attend : si l'équipe vaincue n'est plus en mesure de verser une rançon dont le montant est convenu à l'avance, il dénude la jeune vierge publiquement.

Une équipe compte onze joueurs : un capitaine, quatre arrières, deux inters, deux ailiers et deux volants, tous portant des masques somptueux. Pour s'approcher du piédestal adverse, les joueurs doivent sauter - ou "voler" grâce aux trapèzes - par-dessus les fossés et pousser leurs adversaires dans l'eau grâce à des buffs, des perches à bouts arrondis. Un joueur tombé dans un fossé patauge jusqu'à son camp où il peut remonter. Quand c'est leur tour (signalé par un feu rouge ou vert), les capitaines hurlent des ordres codés (13-30 !) qui indiquent aux joueurs la tactique à suivre.

Il est à noter que si les règles sont standards, le rituel autour du jeu change de planète en planète. Ainsi, sur *Wyst : Alastor 1716*, la Hussade prend une dimension beaucoup plus morbide. La sheirl déchue est offerte à une monstrueuse statue de bois qui la viole, tandis que l'équipe vaincue tire le chariot où se déroule ce spectacle indigne.



Les jeux ? Pendant ma vie , j'en ai essayé plusieurs, en commençant par cache-cache et en finissant par les échecs. Je dois avouer que je me suis plus honorablement comporté au premier qu'au second. Je ne joue plus aux échecs - à cache-cache non plus, d'ailleurs. L'un ou l'autre ne m'apportent aucun plaisir quand je gagne et perdre m'emplit de honte et de mélancolie. La dernière partie d'échecs que j'ai jouée s'est déroulée par correspondance contre mon neveu Stephen et j'avais le sentiment que je pourrais bien me comporter puisque je pouvais étudier, à loisir, chaque coup et toutes ses implications. Mon cinquième coup, cependant, en raison de la tension nerveuse dûe aux circonstances, fut précipité et Stephen répliqua sans tarder en mettant ma reine en échec. Ce revers me fit renoncer à ce jeu pour toujours.

Dans mes écrits, j'ai inventé plusieurs jeux, notamment la "hussade" et un jeu dans THE FACE, dont j'ai oublié le nom* ; et d'autres également, aux règles moins explicites. J'ai toujours espéré qu'un jour quelqu'un choisirait de jouer à la "Hussade" ; cependant, le terrain de jeu serait coûteux à construire et à entretenir et d'autres éléments qui existent dans le jeu original seraient difficiles à mettre en oeuvre aujourd'hui. Pas impossible, remarquez, mais difficile.

Je ne connais absolument rien des jeux de rôles comme Donjons et Dragons, sinon qu'ils sont compliqués, retors et grands consommateurs de temps. C'est pour cette raison que, guidé par la discrétion, je ne me risquerai pas à prononcer une opinion là-dessus.

Je vous remercie de l'attention que vous me portez, à moi et à mon oeuvre.

Jack Vance

* : Il s'agit du Hadaul, dans Le Visage du Démon.

SOMMAIRE



"- L'avenir me semble estompé, comme par une brume (...) A quoi bon faire des plans ? Le soleil peut s'éteindre demain.

- Il faut bannir cette pensée de nos esprits, s'écria Cugel avec un geste extravagant. Ce soir, nous sommes ici à boire du vin pourpre. Que demain dure à jamais ! "

(J. Vance - "Cugel Saga")

*** CIL et MISS UNIVERS sont des nouvelles de Jack Vance publiées pour la première fois en français.**

GRAAL, le mensuel des jeux de l'Imaginaire. **HS n°4.** Avril 1990. Publié par Socomer *Editions*, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 1 rue du Parc, 93 130 NOISY LE SEC. Tél. de la rédaction : 48.43.72.81 **Directeur de la publication** : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Alexis Lang **assisté de** : Serge Olivier **Maquette** : Philippe Jouan **Illustrations** : Olivier Frot, Mickaël Magdelaine, Philippe Jouan, Stéphane Truffert, Séverine Pineaux **Plans** : Philippe Jouan, Frédéric Lascombe, Stéphane Truffert. **Conception et réalisation** : Euro*Média*, 102 Av. des Champs-Elysées, Paris Tél.: 42 55 81 81 **Photogravure** : Ph. des Plantes, Paris **Impression** : Berger-Levrault, Toul **Distribution** : NMPP **Dépôt légal:** Avril 1990 **Commission paritaire** : 69630 Copyright GRAAL 1990.

JACK VANCE

l'Homme sans Visage

"*Je suis intimement persuadé qu'une connaissance trop intime de l'écrivain diminue l'effet de ses oeuvres sur le lecteur*" (J. V.)

Quand la rédaction de GRAAL a décidé de consacrer un hors-série à Jack Vance, la première chose à faire semblait être de donner la biographie et bibliographie de cet écrivain, avec le plus de précision possible. Pensant innocemment que cette tâche s'avérerait sans difficulté, j'ai commis l'erreur de l'accepter.
En effet, on a extrêmement peu de renseignements sur Jack Vance lui-même (je les énumère un peu plus bas) ensuite, sa bibliographie est rendue assez complexe par le fait qu'il a abordé plusieurs genres, certaines nouvelles possédent plusieurs titres, etc*. Je me limiterais d'ailleurs ici aux textes les plus importants de Vance.

Commençons par la biographie : Vance a toujours estimé que la connaissance intime de la personnalité d'un écrivain nuit à l'impression de ses oeuvres sur le lecteur et s'est toujours refusé à donner des interviews. C'est contraint et forcé qu'il a révélé à ses agents et éditeurs quelques renseignements biographiques** que personne n'a jamais pu vérifier.
Il serait né en 1916 (une anthologie cite 1920, mais la date de 1916 est plus fréquemment citée) et aurait passé son enfance dans la campagne californienne avant de faire des études de physique à l'université puis de se tourner vers le journalisme. Il aurait servi dans la marine marchande américaine durant la seconde guerre mondiale avant de se marier. Après la guerre, il aurait exercé toutes sortes d'emplois, ouvrier dans le bâtiment, musicien de jazz, etc. Pour ces derniers emplois, il est certain qu'un des passe-temps de Vance est de reconstruire et d'améliorer constamment sa maison et qu'il est grand amateur de jazz classique, jouant lui-même du banjo à quatre cordes et du cornet à pistons. Ses autres passions sont la voile (il possède un bateau et navigue très souvent dans la baie d'Oakland) et les voyages, ce qui n'étonnera pas ses lecteurs. Il vit dans les collines qui surplombent Oakland, en Californie, avec sa femme Norma et son fils John.
Pour en venir à ses activités d'écrivain, sa première nouvelle, "The World-Thinker" a été publié en 1945 dans THRILLING WONDER STORIES. Il ne s'est jamais arrêté ensuite et c'est aujourd'hui l'un des dix auteurs de SF les plus lus des USA. Il a écrit plus de quarante romans et environs quatre-vingt nouvelles ou "novellas" (3). Vance ne s'est pas cantonné à la SF et à la fantasy (quand il ne mélange pas allègrement ces deux genres), il a aussi écrit du policier et de l'horreur. Pour la petite histoire, deux de ses romans ont été adaptés pour la télévision américaine. Il a d'ailleurs longtemps écrit pour la télévision : il est responsable de la plupart des scénarios de la série "Captain Vidéo" (inédit en France) avec l'astronome Robert Richardson.
Jack Vance a été couronné par ses pairs qui lui ont décerné le prix Hugo en 1963 pour "Les Maîtres des Dragons". Il recevra à nouveau le prix Hugo, ainsi que le prix Nébula, en 1967, pour "Le Dernier Château". Un de ses ouvrages policiers, "The Man in the Cage", lui a valu en 1960 le prix Edgar, décerné par les "Mystery Writers of America". Il est le seul écrivain américain avec Avram Davidson à avoir ainsi gagné le Hugo et le Edgar.
Voyons maintenant sa bibliographie. Les dates indiquées correspondent à la première publication aux USA et les noms entre parenthèses à la dernière édition française.

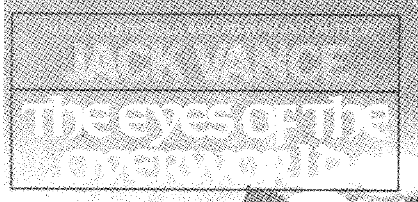
** Il existe cependant une excellente bibliographie en Français, dûe à l'association quarante-deux, et publiée dans "Papillon de Lune" (Presses-Pocket).*
*** Voir l'introcuction de Jacques Chambon dans "Papillon de Lune" et celle de Vance lui-même dans "The Best of Jack Vance" (Pocket Books 1976)*

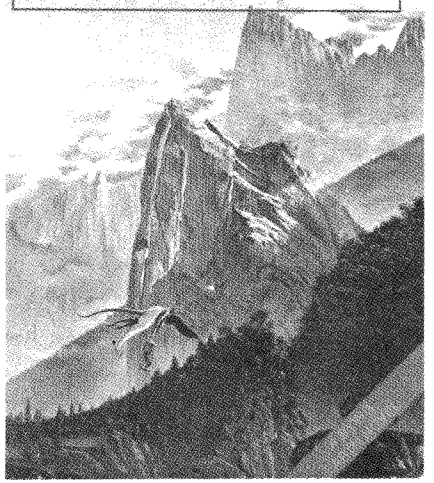
QUE PENSENT-ILS DE JACK VANCE ?

Poul Anderson considère Vance comme "le meilleur écrivain que la SF ait jamais connu". **Franck Herbert** a dit : "Vance est l'un des plus grands créateurs d'images (image makers) des lettres anglaises". **Harlan Ellison** possède tout ce que Vance a écrit. **Robert Silverberg** a signé, avec Majipoor, un roman qui est un hommage à Vance.

BIBLIOGRAPHIE

LES MONDES DE MAGNUS RIDOLPH (Presses-Pocket) est un recueil de six nouvelles mettant en scène Magnus Ridolph le détective. Elles ont été écrites entre 1948 et 1958 et ont un peu vieilli. Elles restent cependant très amusantes. Vance reprendra plus tard un personnage similaire : Miro Hetzl (voir plus bas). Quatre nouvelle mettant en scène Magnus Ridolph sont toujours inédites en français à ce jour.
LES CINQ RUBANS D'OR (1950) (Presses-Pocket) : un excellent space-opéra. A noter qu'il existe une version remaniée de ce roman, écrite par Vance sous le titre "The Space Pirate". Il serait intéressant de comparer.
UN MONDE MAGIQUE (1950) (J'ai Lu) : six superbes nouvelles qui racontent les habitudes du magicien Turjan sur une Terre mourante où la science a cédé le pas à la magie. Indispensable.
SON OF THE TREE (1951) (Presses-Pocket): sur la planète Kyril, des millions d'hommes adorent un arbre géant... Ce court roman est aujourd'hui inédit en français.
LA PLANETE GEANTE (1952) (Presses-Pocket) : la difficile traversée de la planète par Claude Glystra jusqu'à l'Enclave Terrienne. Ce roman vaut surtout pour la description du monde (qu'on retrouvera dans "Les Baladins de la Planète Géante"), sinon, il est d'une facture très classique.
LA PLANETE DES DAMNES (1952) (Presses de la Cité, collection Futurama/ Superlights) : dans ce roman très moyen, les extra-terrestres Klau envahissent la galaxie et réduisent les planètes en esclavage les unes après les autres. Barch le terrien tentera de s'évader de la planète Magarak. C'est hélas la version écourtée de ce livre (parue aux USA en 1958) qui a été traduite.
LES MAISONS D'ISZM (1954) (Presses-Pocket) : un roman sur un monde où l'on cultive des maisons vivantes. Quel est le secret des Iszmiens ? Et que vient faire le botaniste Aile Farr sur la planète ? Un roman sympathique, mais là-encore, il est dommage que ce soit la version écourtée (datant de 1964) de ce roman qui ait été traduite en français. Peut-être un jour aurons nous droit à la version intégrale.





INTERVIEW-EXPRESS : JACQUES SADOUL

GRAAL : Quels romans ou nouvelles de Vance préférez-vous et pourquoi ?
JACQUES SADOUL : Le cycle de Tschaï et aussi celui des Princes-Démon. Je trouve qu'il arrive à renouveler la SF pure par des incursions dans la fantasy qui donne une lecture trés agréable.
G. : Que pensez-vous de ses romans policiers ?
J. S. : J'ai refusé de les rééditer car je les trouve vieillis.
G : Ceux qui n'aiment pas Vance lui reprochent d'être superficiel, de ne penser qu'à divertir ses lecteurs...
J. S.: Reproche stupide, tout roman est d'abord une oeuvre de distraction. Si l'on a un message à faire passer, il faut écrire des essais ou des articles de journaux.
G. : Pensez-vous que le talent de Vance soit reconnu comme il le mérite ?
J. S. : Je pense que le talent de Jack Vance est plus reconnu par le public que par la critique et plus encore en France qu'aux Etats-Unis.

LA VIE ETERNELLE (1956) : un très bon roman où dans Clarges, la dernière cité du monde, la vie des hommes est tracée d'avance. Ce roman est autrefois paru au Masque / SF mais il faut le lire dans la traduction revue et corrigée par Arlette Rosenblum, chez Presses-Pocket.
LES LANGAGES DE PAO (1957) (Denoël) : un bon roman sur la manière dont le langage affecte le comportement. Hélas, trois fois hélas, c'est une fois de plus la version écourtée (datant de 1958) de ce roman qui a été traduite en français. Et c'est très dommage.
LE FAISEUR DE MIRACLE (1958) (Presses-Pocket) : une excellente novella d'une centaine de pages qu'on peut trouver dans "La Cathédrale de Sang" (Presses-Pocket).
LES MAITRES DES DRAGONS (1962) (Presses-Pocket) : sur Aerlith, une aristocratie féodale entraîne une armée de dragons pour la guerre contre les Basiques, de monstrueux batraciens extra-terrestres. Un très bon roman.
LE PRINCE DES ETOILES (1963) (Presses-Pocket) : c'est le premier tome de l'excellente "Geste des Princes-Démons", où Kirth Gersen a juré de tuer l'un après l'autre les responsables de la mort de sa famille. Cependant, il est amusant de constater que dans ce premier tome, le Prince-Démon est un extra-terrestre, alors que ce sont des humains dans les tomes suivants. Jack Vance s'est probablement rendu compte que cet élément n'apportait rien de plus à l'intrigue. A moins que cela ne lui soit sorti de l'esprit: dans "The Dark Side of The Moon", un recueil de nouvelles, Vance déclare ne jamais relire aucune de ses écrits.
LA MACHINE A TUER (1964) (Presses-Pocket) : le deuxième tome de la "Geste des Princes-Démons". Un très bon Vance.
SPACE OPERA (1965) (Presses-Pocket) : un roman très drôle, aux personnages inoubliables, mais à l'intrigue presque inexistante. On reste sur sa faim. Reste l'excellent gag du titre : ce livre traite effectivement des pérégrinations d'un opéra dans l'espace, allant de planète en planète.
LE DERNIER CHATEAU (1966) : une superbe novella longue d'environ quatre-vingt pages, traduite en français dans le recueil "Papillon de Lune" (Presses-Pocket).
UN MONDE D'AZUR (1966) (Presses-Pocket) : voici un des meilleurs romans de Vance. Un monde où des hommes vivent sur des feuilles géantes, dérivant au fil des courants. Leur seule obligation est de nourrir le Roi Kragen. Mais ce dernier est-il un dieu ou un monstre marin ? Un fabuleux roman paru à l'origine dans la prestigieuse collection "Ailleurs et Demain". A noter que Vance a écrit une première version de ce livre sous forme de nouvelle en 1964.
LE PALAIS DE L'AMOUR (1966) (Presses-Pocket) : le troisième tome de la "Geste des Princes-Démons". Toujours excellent.
CUGEL L'ASTUCIEUX (1966) (J'ai Lu) : les aventures de Cugel et de Iucounu, le magicien rieur. Fantastique et indispensable. Il est cependant dommage que l'édition française soit amputée d'une nouvelle par rapport à l'édition américaine (nouvelle que vous trouverez dans ce numéro).
LE CHASCH (1968) (J'ai Lu) : le premier tome du "Cycle de Tschaï". Les aventures d'Adam Reith sur la planète Tschaï. Un classique de la SF.
EMPHYRIO (1969) (Presses-Pocket) : un des meilleurs romans de Vance.
LE DIRDIR (1969) / LE WANKH (1969)) / LE PNUME (1970) (J'ai Lu) : les tomes deux, trois et quatre du "Cycle de Tschaï". Toujours très bon. On regrettera simplement que le quatrième tome se termine si abruptement.
L'HOMME SANS VISAGE (1971) (Presses-Pocket) : sur la planète Durdane, dans le pays de Shant, tous les hommes portent un "torc" que l'homme sans visage peut faire exploser à volonté. Mais Gastel Etzwane veut devenir maître de son propre destin... Le premier tome des "Chroniques de Durdane". Un très bon Vance.
LES PALADINS DE LA LIBERTE (1972) (Presses-Pocket) : le deuxième tome des "Chroniques de Durdane". Le pays de Shant est sous la menace des terribles envahisseurs Roguskhoi.
TRULLION : ALASTOR 2262 (1973) (J'ai Lu) : Trullion est une planète parmi toutes celle qui orbitent autour des milliers d'étoiles qui forment l'amas d'Alastor. Ce livre raconte l'histoire de Glinnes Hulden, son retour sur sa planète natale, sa passion pour le sport violent qu'est la hussade, les raids des étoiliers, les pirates de l'espace et beaucoup de choses encore. De nouveau un très bon Jack Vance.
ASUTRA ! (1973) (Presses-Pocket) : c'est le troisième et dernier tome des "Chroniques de Durdane". Il est un peu moins bon que les deux précedents.
MECHANT GARCON (1973) : un roman policier assez terrifiant. Très bon, mais absolument pas dans le style des Romans SF / Fantasy de Vance et assez surprenant de la part de cet auteur. Ce livre a été réédité dans la collection "Terreur" chez Presses-Pocket.
LES DOMAINES DE KORYPHON (1974):un excellent roman où la planète Koryphon est sur le point de voir se briser l'équilibre qui régnait jusque là entre ses populations. L'héroïne, Shaine Madduc, revient sur sa planète natale à ce moment-là. Ce roman est autrefois paru au Masque / SF mais il faut le lire dans la traduction revue et corrigée par Arlette Rosenblum, chez Presses-Pocket.
LES BALADINS DE LA PLANETE GEANTE (1975) : situé sur la Planète Géante, ce récit est un enchantement. Nous assistons à la concurrence acharnée que se livrent Garth Ashgale et Apollon Zamp et leurs bateaux-théâtres respectifs. Ils remontent vers le nord, persuadés de gagner le concours théâtral organisé par le souverain du Soyvanesse. Fabuleux. Attention, ce roman est autrefois paru au Masque / SF mais il faut le lire dans la traduction revue et corrigée par Arlette Rosemblum, chez Presses-Pocket.
MARUNE : ALASTOR 933 (1975) (J'ai Lu) : situé comme "Trullion" dans l'amas d'Alastor, ce roman vaut surtout pour la description da la planète Marune et de ses modalités solaires. Sinon, c'est un roman agréable, mais mineur.
THE DOGTOWN TOURIST AGENCY (1975) : Miro Hetzel est un détective galactique. Il court de planète en planète après les criminels. Cet excellent roman de

cent-cinquante pages est inédit en français. En anglais, couplé avec "Freitzke's Turn" ("Le Tour de Freitzke-voir plus bas), il forme le recueil "Galactic Effectuator". J'espère qu'un éditeur malin va lire ces lignes.

UN TOUR EN THAERY (1976) (Presses-Pocket) : voici encore un des meilleurs romans de Vance. Les aventures picaresques de Jubal Droad sur la planète Maske. Ce livre devait être le premier tome d'une saga intitulée "Les Mystères de Maske". Hélas, Vance ne l'a jamais continuée. Au vu de la qualité de ce livre, on le regrette.

LE TOUR DE FREITZKE (1977) : cette novelle de quatre-vingt pages décrit une enquête de Miro Hetzel, le détective galactique. C'est une très bonne nouvelle qu'on trouve dans le recueil "Papillon de Lune" (Presses-Pocket).

WYST : ALASTOR 1716 (1978) (J'ai Lu) : le troisième roman situé dans l'amas d'Alastor, "Wyst", est un monde où règne "l'égalisme", une civilisation des loisirs couplée à une automatisation totale du travail, ce qui permet à Vance d'en dresser une satire féroce. Jantiff l'artiste vagabond qui visite ce monde va pourtant y découvrir un complot contre le Connatic, l'autorité suprême des mondes de l'amas... Un agréable roman.

LE VISAGE DU DEMON (1979) (Presses-Pocket) : le quatrième tome de la "Geste des Princes-Démons". Encore meilleur que les trois précédents.

LILY STREET (1979) (Fleuve Noir) : un roman policier assez classique, situé dans la région d'Oakland, où vit l'auteur.

PROFESSEUR POLTRON (1979) (Fleuve Noir) : un très bon roman policier.

LE LIVRE DES REVES (1981) (Presses-Pocket) : le dernier et le meilleur des cinq tomes de la "Geste des Princes-Démons". Kirth Gersen traque sans pitié le dernier des Princes-Démons.

CUGEL SAGA (1983) (J'ai Lu) : ce livre contient une nouvelle datant de 1974, une de 1977, le reste ayant été écrit spécialement pour ce recueil. Le texte de Vance est formidable et on est ravi de retrouver Cugel dans de nouveles aventures, mais la traduction française est hélas médiocre (la nouvelle "les Dix-sept Vierges" étant parue également dans "Le Manoir des Roses" (Presses-Pocket), on peut en comparer les traductions ; celle parue dans "Le Manoir des Roses" est indubitablement supérieure.

LE JARDIN DE SULDRUN (1983) (Presses-Pocket) : ce gros volume est le premier tome de la saga de Lyonesse. Vance délaisse ici la science-fiction pour la fantasy. Un très grand livre. A noter qu'une première version de ce livre est d'abord parue aux USA sous le titre "Lyonesse" (en 1983 également) et que Vance l'a immédiatement remaniée.

RHIALTO LE MERVEILLEUX (1985) (J'ai Lu) : un bon recueil composé de trois longues nouvelles. Agréable.

LA PERLE VERTE (1985) (Presses Pocket) : Le deuxième volet de la saga de Lyonesse. Je l'ai trouvé un peu moins bien que le précèdent, mais c'est peut-être parce qu'un grand nombre de faits doivent s'expliquer dans le troisième volet, "Madouc", toujours inédit à ce jour.

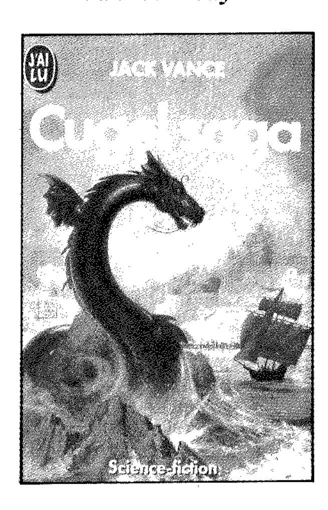
LA STATION D'ARAMINTA

ARAMINTA 2 (1987) (Presses-Pocket) : ces deux volumes correspondent au roman "Araminta Station", coupé en deux pour l'édition française. Cet excellent et gigantesque roman marque le retour de Vance à la science-fiction. C'est aussi le début des "Chroniques de Cadwal". Cadwal est une planète-réserve, où officie Glawen Clattuc, du bureau des enquêtes. Ici aussi, beaucoup de mystères demeurent à la fin du livre et on attend la suite avec impatience (Vance a annoncé une deuxième et une troisième partie). On attend donc.

PAPILLON DE LUNE (Presses-Pocket) est le nouveau titre du "Livre d'or de Jack Vance". Cet excellent recueil frannçais, sans équivalent aux USA, contient cinq nouvelles plus "Le Dernier Château" et "Le Tour de Freitzke" dont j'ai parlé plus haut. On y trouve aussi une longue introduction de Jacques Chambon et une bibliographie exhaustive des travaux de Vance, y compris toutes ses nouvelles.

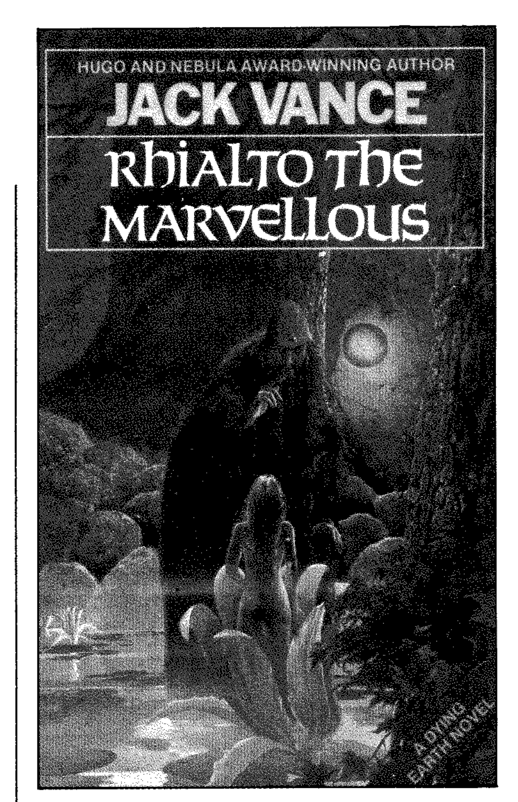
Enfin, il paraîtrait que Presses-Pocket s'apprêterait à publier trois recueils de nouvelles de Jack Vance. Je ne sais pas s'il s'agira de recueils français originaux ou de la traduction de recueils anglo-saxons comme "The Dark Side of the Moon" ou "The Augmented Agent". De toute façon, c'est là une grande nouvelle.

Frédéric Blayo

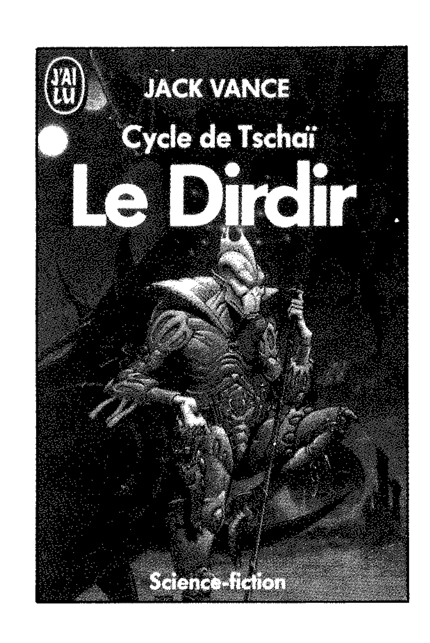


DERNIERES NOUVELLES

Madouc (Lyonesse 3) serait déjà publié aux USA et ne tardera pas à l'être en France, chez Presses-Pocket. Les trois recueils de nouvelles prévus par cet éditeur seraient des compilations originales. Parmi les nouvelles retenues, signalons Green Magic, Dream Castle, Château d'If, The World Thinker, Masquerade on Dicantropus, Son of a Tree et l'excellent Potter of Firsk.







UN AUTRE POINT DE VUE

L'oeuvre de Vance est d'une telle richesse que deux personnes peuvent l'apprécier pour des raisons tout à fait différentes. Voici donc un autre commentaire des romans de Vance, avec quelques symboles pour tenter de les situer :

! A lire

!! A relire régulièrement

!!! Chef d'oeuvre à emporter avec soi au cas où l'on devrait passer quelques années sur une île déserte avec un nombre de livres limités !

* signale les livres où l'humour occupe une place importante - mais il n'est jamais totalement absent, même dans les ouvrages plus "sérieux".

P signale les romans noirs, ou policiers - je veux dire, ceux qui se déroulent à notre époque, dans un cadre "réaliste".

F Vance mélange l'heroïc-fantasy et la SF en proportions variables suivant les livres. Le symbole ci-contre indique les oeuvres nettement orientées vers la fantaisie (pas toujours héroïque d'ailleurs).

LES MONDES DE MAGNUS RIDOLPH !! *
Un détective pittoresque mène ses enquêtes sur différentes planètes de la galaxie. On ne s'ennuie pas en compagnie de Magnus Ridolph !

LES CINQ RUBANS D'OR !
Roman mineur - pour Vance !

UN MONDE MAGIQUE !! F
(Cycle de Dying Earth) De très beaux contes qui dégagent une atmosphère unique.

LA PLANETE GEANTE !!
De vastes horizons, un voyage difficile à travers une mosaïque de pays aux coutumes étranges. Vance usera souvent de cette formule par la suite .

LA PLANETE DES DAMNES !
Pas extraordinaire, malgré son titre prometteur.

LES MAISONS D'ISZM !!
Le livre refermé, vous oublierez peut-être l'intrigue et la personnalité du héros, mais pas les fabuleuses maisons cultivées par les Iszmiens. Elles sont vivantes et parfois deviennent folles !

LA VIE ETERNELLE !
La réussite sociale est officiellement récompensée par des années de vie supplémentaires. Les gagneurs obtiennent la vie éternelle, les autres reçoivent à plus ou moins long terme la visite de "leur" assassin.

LES LANGAGES DE PAO !
Une idée intéressante, mais traitée de manière un peu sèche. Pao est une planète austère...

LES MAITRES DES DRAGONS !!
Les dragons d'Aerlith sont d'étranges créatures. Le peuple des Sacerdotes l'est plus encore : ils annoncent par certains côtés les Pnumes de Tschaï.

LE PRINCE DES ETOILES !!
(Geste des Princes-Démons 1) Premier volume des aventures de Kirth Gersen, le justicier implacable. Pour accomplir sa vengeance, il traque cinq criminels (un par tome) à travers toute la galaxie. Il ne visite pas deux planètes identiques. Le seul point commun de ces mondes est d'être habité par l'homme, les races extra-terrestres passant au second plan. Voyages, intrigues policières, combats d'une rare intensité, et surtout "méchants" à la personnalité tout à fait originale : Le Prince des Etoiles contient déjà tous les ingrédients qui assureront le succès de la geste.

LA MACHINE A TUER !!
(Geste des Princes-Démons 2) Le second Prince-Démon a établi son repère sur une planète technologiquement arriérée. L'affrontement final se déroule dans un cadre trés "Heroïc Fantasy".

SPACE OPERA !!*
Un court roman trés agréable. Les héros sont des musiciens itinérants, une des professions les mieux représentées chez Vance, avec les marins.

UN MONDE D'AZUR !!
Pour tuer le Roi Kragen, il faut des armes, des machines électriques, et donc du métal. Mais où trouver du minerai sur un monde entièrement liquide et végétal, où la terre ferme n'existe pas ?

LE PALAIS DE L'AMOUR !!
(Geste des Princes-Démons 3) La plus belle fille du monde tombe amoureuse de Kirth Gersen. Il parvient à l'écoeurer en l'emmenant en voyage de noce sur Sarkovy, planète des empoisonneurs : le voici libre de poursuivre sa tâche et d'accrocher un troisième Prince-Démon à son palmarès.

CUGEL L'ASTUCIEUX !!! F *
(Cycle Dying Earth) LE livre : Vance dit que Cugel l'astucieux est son livre préféré car "il s'est bien amusé en l'écrivant". Plaisir partagé par le lecteur ! Les aventures de Cugel se déroulent sur Dying Earth mais sont écrites dans un style plus ironique que les nouvelles d'Un Monde Magique.

LE CHASCH !!
(Cycle de Tschaï) Le Terrien Adam Reith est un héros sans personnalité (il avoue lui-même être quelqu'un de très ordinaire). Tant mieux ! Les personnages secondaires n'en prennent que plus de relief, et surtout Tschaï, la planète fabuleuse.

EMPHYRIO !!!
Vance, champion de l'écriture concentrée - un maximum d'informations pour un minimum de mots - adopte un style de narration plus lent. Il s'attache à l'enfance de son héros et le laisse grandir jusqu'à l'âge où ses actes influent sur le destin de toute une planète. Emphyrio est certainement l'un des meilleurs livres que Vance ait écrit. Chronologiquement, il se place comme une parenthèse entre des oeuvres aux thèmes plus accrocheurs et au style plus percutant.

LE DIRDIR !!!
LE WANKH !!
LE PNUME !!
(Cycle de Tschaï) Ces trois romans complètent et achèvent le cycle. J'ai un faible pour le Dirdir, certains préfèrent le Wankh, d'autres plus rares, le Pnume... Mais de toute façon, vous les lirez tous !

L'HOMME SANS VISAGE !!
LES PALADINS DE LA LIBERTE !
ASUTRA !
(Chroniques de Durdane) Le héros de ce nouveau Cycle est un homme d'action mais aussi un musicien. Vance décrit ce qu'il ressent en jouant comme seul un autre musicien peut le faire.

TRULLION : ALASTOR 2262 !!
L'histoire d'un champion de Hussade, un sport que nous devrions implanter sur la Terre !

MECHANT GARCON !! P
Un monstre qui nous ressemble : trois assassinats odieux sont racontés du point de vue du meurtrier. Ce dernier, un garçon gourmand et vaniteux, est amateur d'Heroïc Fantasy et occupe ses loisirs à dresser la carte d'un pays imaginaire... Plus sociable, il pratiquerait le jeu de rôle !

LES DOMAINES DE KORYPHON !
La planète Koryphon est en proie aux guerres coloniales. Vance s'est manifestement inspiré de la Guerre d'Algérie, peut-être de manière un peu trop directe. Mais le conflit connait un dénouement tout à fait inattendu...

LES BALLADINS DE LA PLANETE GEANTE !! *
Trés bon livre qui se dévore en une soirée.

MARUNE : ALASTOR 993 !!
Marune est une planète fascinante où il faut abandonner les notions les plus familières, comme la

EN VRAC

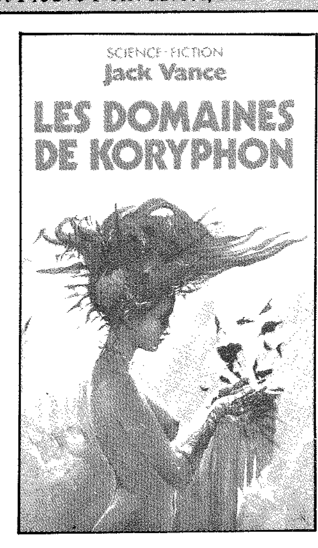
→ Vance travaille sans plan préconçu, "à partir d'une **athmosphère** plutôt que d'une histoire". Il semble donc qu'il crée de manière spontanée. Mais si vous avez lu la préface du Papillon de Lune, vous savez qu'il est toujours possible de situer un livre de Vance par rapport aux précédents, dans le cadre d'un seul univers parfaitement cohérent. Jacques Chambon pense que l'auteur n'en est pas conscient et parle **"d'imaginaire structuré"**.

→ Quand Vance écrit, il tient compte des désirs de son public. L'écrivain doit plaire. S'exprimer ou **"révéler son âme"** ne suffit pas car le lecteur pourrait lui faire cette réponse extraite de Méchant Garçon : "Je ne m'intéresse pas plus à l'âme de l'artiste qu'il ne s'intéresse à la mienne".

→ Un Tour en Thaérie est suivi d'une étude de Jacques Goimard, qui connait bien l'oeuvre de Vance et a publié nombre de ses oeuvres dans la collection Presses-Pocket. Il y démontre, entre autres, que **Jack Vance est un fétichiste** - sur le plan de la création littéraire, naturellement...

→ Il existe un **téléfilm** américain tiré de Bad Ronald (Méchant Garçon). Le cinéaste Claude Miller projette d'en tourner une autre version.

→ Tous les **romans policiers** actuellement traduits en français le furent sur l'initiative d'un seul homme : Claude Guérif, qui fut successivement directeur de collection chez NEO et Fleuve Noir. Merci, Mr Guérif !



succession régulière des jours et des nuits. Dépaysement garanti. Je vous recommande chaudement le voyage.

UN TOUR EN THAERY !!
Histoire d'un cadet de famille qui jure de faire son chemin dans la vie et y parvient. Avec, en prime, un monde superbe.

WYST : ALASTOR 1716 !
Un peintre en paysage débarque sur la planète Wyst, où les couleurs sont plus nettes et plus vives que partout ailleurs. Il recevra de l'acide dans les yeux...

LE VISAGE DU DEMON !!
(Geste des Princes-Démons 4) Ce livre dégage une ambiance lourde et malsaine. Le Prince-Démon Lens Lark est une brute perverse, quant à Kirth Gersen, il s'interroge sur ses motivations et nous aussi : il lutte contre les Princes-Démons avec une sauvagerie qui rappelle leurs propres méthodes.

LILY STREET ! P
Moins réussi, peut-être, que "Méchant Garçon", ce livre vaut surtout pour le portrait psychologique de l'assassin.

LE LIVRE DES REVES !!!
(Geste des Princes-Démons 5) De tous les Princes Démons, Howard Alan Treesong est celui qui possède la personnalité la plus complexe. Cette fois, la chance aide Gersen : son ennemi revient dans sa ville natale pour participer à la fête des anciens élèves de son école. Il arrive en vaisseau spatial, avec une escorte armée... Je n'en dirai pas plus !

CUGEL SAGA (Dying Earth) !!! F *
LA suite : le deuxième volume des aventures de Cugel n'est pas inférieur au premier (voir l'épisode "Les Dix-Sept Vierges" et la fameuse scène de l'auberge où Cugel parie avec Bunderwal).

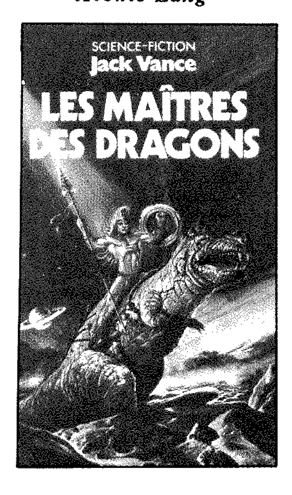
LE JARDIN DE SULDRUN !!! F
(Lyonesse 1) Ce roman incroyablement dense met en scène une foule de personnage. C'est une réussite - un chef-d'oeuvre, en fait. Le résumé de l'édition française dit que ce livre est "hanté". Il n'y a pas de meilleure formule pour en qualifier l'atmosphère.. .

RHIALTO LE MERVEILLEUX ! F
(Dying Earth) Retour sur la "Terre Mourante", avec un autre héros. Mais les aventures de Rhialto, puissant magicien, ont moins de charme que celles du va-nu-pied Cugel.

LA PERLE VERTE (Lyonesse 2) !!! F
Le rêve commencé dans Le jardin de Suldrun se poursuit sur près de cinq cent pages...

LA STATION D'ARAMINTA !
ARAMINTA 2 !
Ce long roman de SF en deux volumes est d'une lecture agréable. Sans plus.

Alexis Lang



PAPILLON DE LUNE :
Un livre d'or pour Jack Vance

Papillon de Lune est une anthologie remarquable, tant par les nouvelles choisies que par sa préface de Jacques Chambon. Oui, même la préface est à lire et ce n'est pas toujours le cas ! Ne vous laissez donc pas arrêter par son aspect d'érudition littéraire : les pédanteries les plus courtes étant les meilleures, Jacques Chambon ne joue pas le jeu de la citation pour la citation et nous livre un pertinent commentaire sur l'oeuvre de Vance, parfois émaillé d'une touche d'humour. Nous découvrons Jack Vance sous tous ses aspects : le penseur de mondes transcendant le clivage SF-Heroïc Fantasy, l'anthroposociologue, le jovial marin ripailleur, l'humaniste... Bref, voilà une réponse à ceux qui désirent connaître le personnage de Vance, et qui, à l'instar de Jacques Chambon, devraient tout bonnement lire l'oeuvre de Vance.

En moins de 80 pages, Vance érige une civilisation

Quant aux sept nouvelles du livres, ce sont de petites merveilles. Elles recoupent les principaux genres abordés par l'auteur : le Space-Opera avec The New Prime, l'Heroïc Fantasy dans The Moon Moth, le polar dans Freitzke's turnet enfin, avec DP, un genre que je qualifierai faute de mieux de "journalistique" et qui aborde des thèmes d'une dramatique actualité. Chacune des nouvelles est une aventure, un drame mêlé d'humour et de poésie. Elles se déroulent dans un décor si bien imaginé, un monde si vraisemblable, que seule l'intrigue semble conçue par Jack Vance. Si ce dernier se définissait comme un romancier réaliste, il serait alors schizophrène, ou GRAAL se présenterait sous la forme d'une disquette psychoémettrice ! Or, comme l'écrivain ne s'attend pas à rencontrer un Dirdir au coin de sa rue et que GRAAL est encore un imprimé aux inévitables coquilles, nous pouvons conclure que Vance est bel et bien un penseur de mondes. Mondes imaginaires mais pas irréels, serais-je tenté de dire, tant ils semblent complets et cohérents

Moorcock aurait-il...?

Lisez The Moon Moth et dites moi si cette civilisation du masque, créée en 1961, ne vous rappelle pas certains Granbretons apparus en 1967 ? Mr Moorcock a-t-il plagié Vance ? La polémique est lançée...
Il semble en tout cas que Vance aborde tous les sujets avec un égal bonheur et que tout ce qu'il touche se transforme en or. Alors, Jack Vance est-il un génie ? Oui, certes, mais n'allez pas le lui dire : seuls ses fans le montent sur un piédestal, lui, ne se prend pas au sérieux. Il est cependant un titre qu'il ne peut refuser : celui d'artiste car il est synonyme de créateur de monde. Et je terminerai par une phrase de Proust citée dans la préface : "Grâce à l'art, au lieu de voir un seul monde, le nôtre, nous le voyons se multiplier..."

Sylvain Fontannaud

ANECDOTES

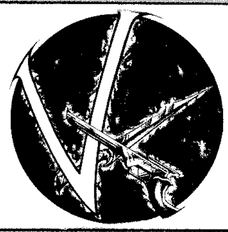
GASTRONOMIE : Jacques Chambon, qui a dîné avec Vance à Los Angeles, nous a certifié que l'auteur américain tenait bien l'alcool et avait un bon coup de fourchette. Nous avons voulu connaitre le menu de ce repas. Nous espérions des plats compliqués et exotiques, nous avons été déçu ! Vance s'est contenté ce soir là d'une nourriture simple : T-bone steack, pomme de terre, cocktail Margarita et vins.

FRANCE : Vance connait bien les grands crus français. Il est venu plusieurs fois dans notre pays. On a pu le voir au festival SF de Metz, mais il évite d'habitude ce genre de manifestation et préfère voyager incognito, tel l'Anone du Shant ou l'un des Princes-Démons. Peut-être l'avez-vous rencontré sans le savoir ?

PORTRAIT : Jusqu'à une date récente, il apparaissait comme un homme grand et robuste (1m85). Son visage ressemble à celui de l'acteur Claude Pieplu (celui qui prête sa voix aux Shadoks).

VOYAGE : Vance a construit lui-même un trimaran avant d'entreprendre une croisière dans le Pacifique Sud.

FRANCK HERBERT: l'auteur de Dune a longtemps habité une maison voisine de celle de Vance.



UNE FAUSSE NOTE DANS LE CONCERT

Par souci d'objectivité, nous nous étions promis de donner la parole à ceux qui n'aiment pas Jack Vance. Nous avons fini par trouver un volontaire, et ce fût difficile, mais le texte qu'il a posté n'est jamais parvenu à la rédaction... A croire qu'une force occulte était à l'oeuvre ! Reste ces réactions recueillies à chaud sur Minitel (serveur Akela) :

SUR TSCHAI : "Le héros éprouve autant de sentiment que mon fer à repasser... Quand sa compagne, Fleur de Cath , se jette à l'eau, il n'a pas l'air trés affecté : plus aucune allusion ensuite ! De plus il est vraiment trop fort : comment se fait-il qu'il berne si facilement les Dirdir, alors que tant de gens sont morts dans les Carabas ou dans la boîte de Verre ?"

SUR LA GESTE DES PRINCES-DEMONS: "C'est la même chose, en pire ! En prison et avec un matériel de fortune, Kirth Gersen parvient à reproduire des billets de banque garantis infalsifiables alors que des milliers de faussaires s'y sont essayés avant lui ! Bref, Vance crée des univers originaux mais les personnages ne suivent pas."

signé : *"Kafka"*



LE SPECIALISTE DU JEU D'ADULTES

JEUX DE ROLES

VO	Shadowrun	260 F
VO	Space 1889	290 F
VO	Mega Traveller	340 F
VO	2300 AD	240 F
VO	Twilight 2000	240 F
VO	Space Opera	245 F
VO	Spacemaster	290 F
VO	Judge Dredd	230 F
VF	RuneQuest	250 F
VF	JRTM	220 F
VF	Rolemaster	295F
F	Empires et Dynasties	210 F
F	Rêve de Dragon	150 F
VF	Star Wars	89 F
VF	James Bond 007	119 F
VF	Warhammer JdR	179 F
VF	Paranoia II	169 F
F	In Nomine Satanis	195 F
VF	Les Technoguerriers	140 F
VF	L'Appel de Cthulhu	210 F
F	L'ultime Epreuve	250 F
F	La Compagnie des Glaces	150 F
VF	Marvel Super-Héros	160 F
VF	Chill	160 F
F	Maléfices	190 F
F	Légendes Celtiques	190 F
F	Légendes de la table ronde	210 F
F	La Vallée des Rois	285 F
F	Animonde	150 F
F	Empire Galactique	145 F
F	Trauma	149 F

WARGAMES

T	Squad Leader	395 F
T	GI Anvil of victory	365 F
T	Crescendo of doom	340 F
VO	House divided	240 F
VO	Fire in the east	650 F
F	Hanau	230 F
F	Auerstaedt	230 F
VO	Harpoon	240 F
T	Air Superiority	310 F
T	Open Fire	425 F
T	Air Force	320 F
T	Flight Leader	360 F
VO	Blue Max	225F
VO	Main Battle Tank	370 F
VO	Stalingrad	300 F
VO	Johnny Reb	240 F
VO	Empires in Arms	420 F
T	Tac Air	340 F
T	Third Reich	340 F
T	Ambush	430 F
T	Gulf Strike	460 F
VO	Pacific War	540 F
T	The Great Patriotic War	295 F
VO	Tokyo Express	430 F
T	2nd Fleet	410 F
VO	5th Fleet	440 F
T	6th Fleet	410 F
T	7th Fleet	470 F
VO	Napoleons's battle	280 F
T	Raid on St Nazaire	320 F
T	Nato	215 F

JEUX DE PLATEAU

VF	Civilization	295 F
T	Kremlin	265 F
VO	Merchant of Venus	300 F
T	Kingmaker (TM Games)	320 F
VO	Britannia	300 F
T	Cold War	250 F
T	Dungeonquest	240 F
T	Chainsaw Warrior	230 F
T	Advanced Heroquest	300F
T	Adeptus Titanicus	380 F
T	Space Marines	300 F
VO	Talisman	230 F
VF	Battletech	220 F
VF	Super Gang	295 F
F	Full Métal Planète	295 F
VF	Junta	160 F
VF	Suprématie	260 F
VF	Car Wars	195 F
F	Armada	220 F
VO	Rubout	280 F
T	Titan	330 F
F	Tempête sur l'Echiquier	75 F
T	Temple of the Beastmen	270 F
F	L'An Mil	230 F
F	Baston	195 F
F	Chicago	240 F
T	Space Hulk	300 F
F	Excalibur	280 F
VF	Zargos	230 F
VF	Fief II	230 F
VO	Pax Britanica	305 F

Les Magasins GAME'S

FORUM DES HALLES	LA DEFENSE
Niveau -2	Les 4 Temps
Tel : 40 26 46 06	niveau 2
Demandez Marc	Tel : 47 74 88 54

Ce bon de commande est à retourner à :
GAME'S - forum des Halles
BP - 75001 Paris

N'oubliez pas de donner vos coordonnées :
Nom :...Prénom :...............................
Adresse :...
Code Postal :...
Ville :..
Tel :...

DESIGNATION DES JEUX	PRIX
Participation aux frais de port	25 f
TOTAL	



Arlette Rosenblum

Arlette Rosenblum a traduit de nombreux ouvrages de Jack Vance, notamment Le Visage du Démon, Le Jardin de Suldrun, La Perle Verte et le premier volume d'Araminta Station. Elle nous parle de son métier de traductrice et de son approche de l'oeuvre de Vance.

GRAAL : Comment êtes-vous venue à la traduction ?

Arlette Rosenblum : Par hasard, un jeu du destin, un caprice des fileuses et tisseuses de nos vies qui se sont amusées à tortiller le fil de la mienne et à l'imbriquer dans l'édition comme modeste truchement au lieu de l'illustrateur que je me proposais d'être. L'une des façons courtoises d'éconduire un dessinateur est de se montrer au regret de ne pouvoir utiliser ses talents alors que des piles de manuscrits languissent sous la poussière dans l'attente d'un oeil capable de déchiffrer l'anglais. Et justement, je pouvais.

G : Avez-vous toujours traduit de la science-fiction ?

AR : Non. En fait, j'ai commencé par un travail de "nègre" - ghost comme disent si justement les anglais - pour un traducteur célèbre, un travail que je n'aurais jamais osé entreprendre de mon propre chef par modestie. Puis je me suis retrouvée chez Opta où j'ai traduit du policier d'abord et, Alain Dorémieux étant en quête de traducteurs sérieux pour la SF, de la science-fiction. J'en ai gardé un merveilleux souvenir : des nouvelles qui me paraissaient souvent si difficiles, de l'équipe ensuite, Alain Dorémieux et Michel Demuth et de ceux et celles qui les entouraient. C'était vraiment une maison où je suis allée avec plaisir jusqu'à sa débâcle, mais la collaboration avait bien duré vingt ans je crois. J'avais traduit ailleurs aussi, bien sûr, mais pas de la SF, et jamais dans une atmosphère aussi cordiale. J'ai beaucoup traduit, des quantités de textes variés, car je traduisis pour le groupe *Opéra Mundi* et les défuntes *Lectures pour tous* : il fallait travailler vite et bien. C'est une bonne école.

G : Existe-t-il une éthique de la traduction?

AR : Il y a, paraît-il, deux écoles de traducteurs. Le brodeur de fariboles par ignorance, précipitation ou vanité de croire que ce qu'il écrit plaira beaucoup plus au lecteur français que ce que l'auteur anglais a imaginé - appelons-le le traducteur-adaptateur. Les éditeurs aiment beaucoup ça. Un texte qui file, avec les clichés et les mots à la mode, pour eux c'est épatant. Que l'original y perde son rythme, son atmosphère, parfois sa matière même, peu leur chaut.

Ce n'est pas mon style. L'auteur m'offre son oeuvre, je tâche à m'y couler, à m'oublier, à essayer de transcrire dans ma langue ce que je sens qu'il veut dire dans la sienne. Pour autant que c'est transmissible, évidemment. Je ne plaque pas mon style sur le sien comme on le fait chez *Sélection du Reader's Digest* (j'ai travaillé dix ans pour eux, j'en parle en connaissance de cause).

G : Dans quelles circonstances avez-vous découvert l'oeuvre de Jack Vance ?

AR : Par hasard. J'étais, je suis encore plus ou moins free lance pour Hachette. On cherchait un traducteur pour des nouvelles. Mon nom a été prononcé avec éloge quand Jacques Goimard (directeur de la collection SF chez P-P) l'a cité. Et je suis allée un jour à Presses-Pocket demander une traduction. Un Vance me fut donné : voilà.

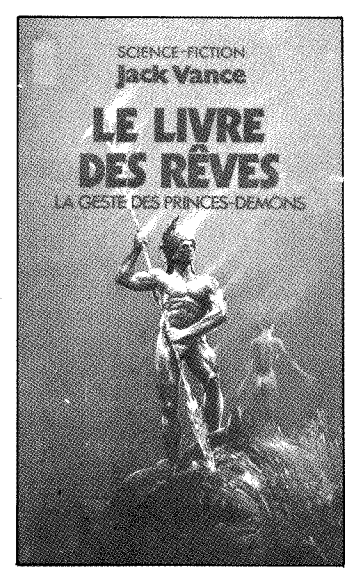
G : La traduction des textes de Vance pose-t-elle des problèmes particuliers ?

AR : Oui. C'est difficile, mais c'est un challenge et j'aime bien son style. Prenons l'exemple des noms. Jack Vance les a-t-il choisis par pur hasard - un son resté dans l'oreille qui fait l'affaire - ou par association d'idées ? Ainsi dans *Space Opera*, il y a un personnage peu sympathique qui au théâtre serait ce qu'on appelle le traître : c'est Adolph Gondar le sinistre, l'âme noire. L'âme noire ? Gondar est l'ancienne capitale de l'Ethiopie, pays qui - pour mon imagination tout au moins - évoque le noir (noir comme suie, noir comme un four, noir comme un Ethiopien - sans la moindre idée de racisme, notez bien, juste le noir). Alors y a-t-il une arrière-pensée dans le choix de ce Gondar, à la manière de la comédie italienne où les personnages typés ont des noms typiques ?

De même nombreux sont les mots écossais dans le vocabulaire vancien et parfois étudier leur étymologie permet de mieux les transposer en français.

A propos de comédie italienne, le théâtre, la musique, y sont souvent présents. Les oeuvres de Vance ont la souplesse de l'articulation lâche (on le lui a reproché) de la comédia dell'arte. Souvent encore la conclusion est un point d'orgue ou une plaisanterie. Rappelez-vous la fin du *Visage du Démon* : le patricien qui ne voulait pas d'un voisin à cause de sa mine, ce zélateur d'un apartheid fondé sur l'or verra à tout jamais cette horrible face planer comme une lune au-dessus de son palais. C'est comique. Un argument mince et un roman qui file et rebondit en cascades.

Tout compte chez Vance et même parfois ce qui n'en a pas l'air. Et c'est pourquoi il est difficile ou disons délicat à traduire.



G : Quelle est selon vous la particularité de Jack Vance ?

AR : Vance est avant tout un "teller of tales", un conteur envoûtant comme l'ont été dans les marchés d'orient les conteurs orientaux : c'est un styliste, un écrivain, et si vous ne respectez pas son style, c'est fichu, l'histoire n'a pas plus l'air de tenir debout, les paysages deviennent des stéréotypes. Il a une prose rythmée, tantôt rapide, à courtes phrases, tantôt d'une ampleur verbeuse satirique où perce l'ironie.

J'avais traduit il y a bien longtemps pour Opta *La Planète Géante*. Dans des documents que Norma Vance a eu la grande gen-

tillesse de m'envoyer, j'ai découvert avec horreur que j'avais traduit une version caviardée et - en même temps - cela m'a confirmée dans l'impression que j'avais eue en traduisant : qu'il y avait quelque part un manque. J'avais donc bien senti ce qui était l'essence même du style, de la pensée de Vance. J'ai appris aussi par ma correspondance avec lui qu'il a vécu, au cours de différents séjours, huit ou dix ans en Europe.

G: Quels ouvrages de Vance préférez-vous ?
AR : Je mettrai en premier *le Château d'If*, C'est fort, admirablement charpenté, plein de suspense et à mon avis un chef-d'oeuvre. Il y a *The Narrow Land*, une superbe évocation d'un futur du passé, si j'ose écrire, quelque chose comme la réémergence d'un préhominien coelacanthien. Il y a l'ironique *Masquerade on Dicantropus*. Il y a l'adorable et inédit *Phantom Milkman**, une histoire de fantôme avec l'humour et la justice immanente réunis dans une brève nouvelle impeccable.
En fait, j'ai lu *Emphyrio* en traduction, je ne me rappelle pas avoir lu *Les Mondes de Pao*. Je parlerai plutôt des livres que j'ai traduits parce que, finalement, j'aime mieux les textes originaux. Mon préféré, c'est *Le Jardin de Suldrun* parce que les êtres m'y ont paru de chair et de sang, même quand c'étaient des ogres ou des magiciens et à cause de cette atmosphère féerique et terre à terre à la fois. A cause de ces paysages de montagnes, de landes, de torrents à truites. A cause aussi de l'océan et des traversées en bâteau. A cause des petites gens qui y apparaissent.

G : Vance n'aime pas parler de lui, mais en considérant son style et les thèmes qu'il aborde, quelle idée pourrait-on se faire du personnage ?
AR : Vous connaissez la phrase fameuse tant redite "Mme Bovary, c'est moi". Le héros de Vance, c'est Gersen et Jubal Droad, Roger Wool et Dame Isabel. Une personne dotée d'astuce et de sens pratique, d'humour et d'esprit de ressource, fataliste et ayant le sens de ce qui est juste. Dans les nouvelles, on découvre une sensibilité qui n'apparaît pas aussi nettement dans les romans.

G : Pensez-vous que Jack Vance soit aussi connu qu'il le mériterait ?
AR : Oui, je crois que Jack Vance, connu pour quelques nouvelles comme *La Grande Bamboche* que j'ai mal comprise (pas lu dans l'original) ou ses romans, mériterait de l'être plus encore par tous ses contes inédits. Il est difficile à traduire, parce qu'il ne se prend pas lui-même au sérieux (la scène des automates joueurs d'échecs par exemple). Il a des défauts, des scènes qu'il réutilise, des images qu'il reprend et répète : c'est un peu sensible dans les romans, pas du tout dans les nouvelles qui m'ont paru, tel *Dust of Far Suns*, d'une grande force et d'une parfaite économie.

* : Certaines de ces nouvelles seront bientôt éditées par Presses-Pocket.

CONCOURS JACK VANCE
ORGANISE PAR J'AI LU ET LE MAGAZINE GRAAL
JOUEZ et GAGNEZ :

1° prix : 6 romans de Vance parus aux Editions "J'ai lu" + 2 Graal Hors-Série (n° 1 Tolkien et n° 2 Lovecraft) + 1 abonnement à Graal (12 n°)

du 2° au 10° prix : 6 romans de Vance + 1 Graal HS n° 2 Lovecraft + 1 abonnement à Graal (6 numéros)
du 11° au 20° prix : 5 romans de Vance + 1 numéro de Graal
du 21° au 50° prix : 2 romans de Vance

QUESTIONNAIRE

QUESTION 1 : Parmi les villes suivantes, cochez celle(s) que Cugel n'a jamais visitée(s) :
- ☐ Saskervoy
- ☐ Kaïn
- ☐ Azenomeï
- ☐ Mar

QUESTION 2 : Parmi les professions suivantes, cochez celle(s) que Cugel n'a jamais exercée(s) :
- ☐ boucher
- ☐ caravanier
- ☐ montreur de grotesque
- ☐ carrier

QUESTION 3 : Quelle est la meilleure façon d'échapper aux oiseaux d'Urmank :
- ☐ les éloigner en faisant un vacarme épouvantable
- ☐ les aveugler avec des miroirs
- ☐ courir en zig-zag

QUESTION 4 : A combien s'élève le nombre de planètes habitées de l'Oecumène ?
- ☐ 20
- ☐ 90
- ☐ 120
- ☐ 900

QUESTION 5 : Kirth Gersen vient à bout de tous les Princes-Démons mais il y en a certains qu'il ne tue pas de sa propre main. Lesquels ? Inscrivez le nom des Princes-Démons en question sur la ligne ci-dessous :
....

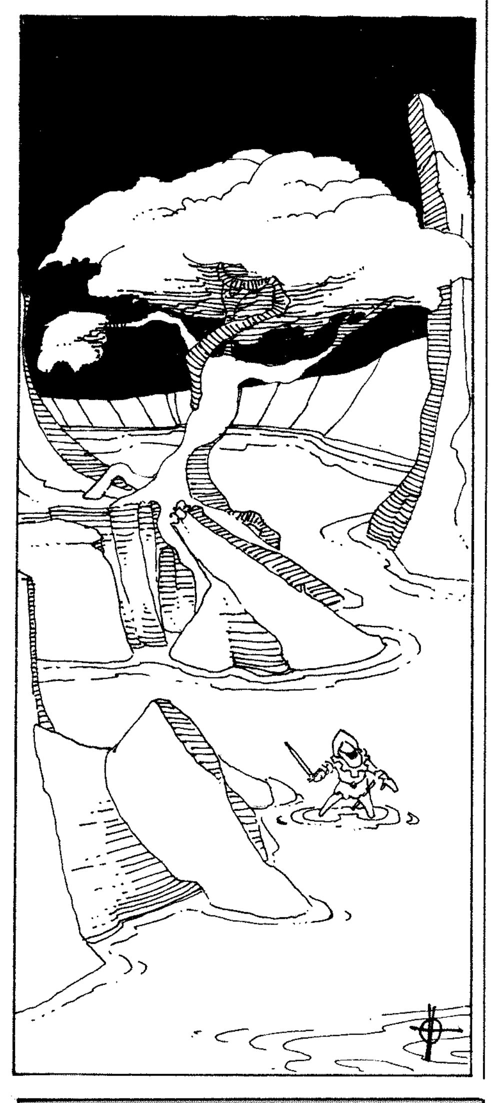
QUESTION 6 : Vance est un grand inventeur de noms. Parmi les lieux suivants, un seul ne figure pas dans ses romans. Lequel ?
- ☐ Maunish
- ☐ Tustvold
- ☐ Sash Lagash
- ☐ Mergenthaler
- ☐ Achenkin
- ☐ Bendadge Stull

Envoyez vos réponses à l'adresse suivante :
Concours Vance, Socomer Editions, 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec.
Un tirage au sort départagera d'éventuels ex-aequo. Les bulletins-réponses raturés ou illisibles ne seront pas pris en compte.

VOUS POUVEZ EGALEMENT JOUER PAR MINITEL, EN TAPANT **36-15 J'AI LU.**

nouvelle

CIL une aventure de



Cette nouvelle vient se placer entre les chapitres 1 et 2 de la traduction française de THE EYES OF THE OVERWORLD (CUGEL L'ASTUCIEUX, aux Editions J'ai Lu).
Le chapitre 1, "LE MONDE SUPERIEUR", parle de la rencontre de Cugel et de son tourmenteur le magicien Iucounu. Expédié dans les lointaines contrées du nord, Cugel s'empare de la lentille magique qu'il doit ramener au magicien. Il lui reste à retourner en Almery : un long et dangereux voyage dont CIL est la première étape.
On se souvient que Cugel a rencontré à Smolod une princesse nommé Derwe Coreme. Cette demoiselle d'une grande beauté parcourait la région à bord d'un vaisseau-marcheur. Elle ne tient pas Cugel en haute estime, c'est le moins qu'on puisse dire, mais les circonstances l'ont poussée à le convier dans son palais de Cil. Vous allez découvrir dans quelles circonstances Cugel honore cette invitation...
Rappelons enfin que Iucounu a implanté dans les boyaux de Cugel une horrible créature nommée Firx. Elle lui inflige de violentes douleurs dès qu'il lui prend fantaisie de flaner en route.

Lugubre et languissante, la nuit s'avançait sur les terres en friche du septentrion comme le sang qui s'écoule d'un animal à l'agonie. Le crépuscule surprit Cugel alors qu'il traversait péniblement un marais salant. Dans la sombre lumière rouge de l'après-midi, il s'était égaré ; il avait d'abord gravi une pente douce, puis rencontré un sol humide avant de s'enfoncer dans un terrain spongieux. Maintenant, il voyait partout de la boue et des marécages, avec quelques mélèzes et saules, des flaques et des bourbiers qui reflétaient le pourpre intense du ciel.

Vers l'est se profilaient des collines basses ; Cugel s'avançait vers elles, sautant d'une motte d'herbe à l'autre, en évitant soigneusement la vase séchée en surface. Il lui arrivait de perdre l'équilibre et il s'étalait dans la boue et les roseaux pourrissants. C'est alors que ses menaces et malédictions contre Iucounu, le Magicien Rieur, atteignaient leur paroxysme.

Le crépuscule se prolongea jusqu'à ce que, titubant de fatigue, il arrivât au pied des collines orientales où sa marche devint encore plus épuisante. Des brigands mi-hommes mi-bêtes l'avaient vu venir et le prirent en chasse.

Une odeur infecte envahit les narines de Cugel avant même qu'il n'entende le bruit de leurs pas ; oubliant sa fatigue, il se lança dans la pente, les brigands sur ses talons.

Une tour en ruines se détachait dans le ciel. Cugel escalada avec difficulté quelques pierres qui s'effritaient sous son poids, dégaina son épée et s'engouffra dans la brêche où jadis se trouvait la porte. A l'intérieur, régnait un silence total ainsi qu'une odeur de poussière et de pierre moisie. Cugel tomba à genoux et vit se découper sur le ciel trois silhouettes grotesques qui s'arrêtèrent près des ruines. Etrange et réconfortant, pensa Cugel, même si cela ne présageait rien de bon. Les créatures semblaient craindre la tour.

La dernière lueur du crépuscule s'évanouit. Alarmé par divers indices, Cugel réalisa que la tour était hantée. Vers le milieu de la nuit, un fantôme apparut, vêtu de voiles aux teintes blafardes et coiffé d'un serre-tête en argent qui soutenait vingt pierres de lune montées sur des tiges argentées. Il s'approcha en tournoyant de Cugel, le fixant de ses orbites béantes, au fond desquelles un homme aurait perdu son âme. Reculant contre le mur, Cugel s'y plaqua à s'en faire craquer les os : il ne pouvait plus bouger.

Le fantôme prononça ces mots :

- Détruit ce fort. Aussi longtemps que la pierre reste accolée à la pierre, je dois demeurer en ces lieux, même si la terre se refroidit et s'enfonce dans les ténèbres.

- Ce serait de bon coeur, prononça Cugel d'une voix rauque, s'il n'y avait dehors des créatures qui en veulent à ma vie.

- Il existe un passage au fond de la grande salle. Montre-toi rusé et fort, puis éxécute mon ordre.

- C'est comme si le fort était déjà rasé, déclara Cugel avec ferveur. Mais pourquoi hanter ces lieux avec une telle constance ?

- Les raisons sont oubliées ; moi, je demeure. Accomplis la mission que je t'ai confiée, sinon je te maudis d'une langueur éternelle comme celle qui m'afflige.

Cugel s'éveilla dans le noir, endolori par le froid et les crampes.

Le fantôme s'était évanoui ; combien de temps Cugel avait-il dormi ? Il regarda par l'embrasure de la porte le ciel d'orient teinté de lueurs annonçant l'aube prochaine.

Après une attente interminable, le soleil darda un premier rayon flamboyant qui pénétra jusqu'au fond de la salle. Là, Cugel découvrit un escalier en pierre menant à une galerie empoussiérée, qui, après cinq minutes d'une progression pénible et tatonnante, le fit remonter en surface. D'une cachette il inspecta les alentours et vit les trois bandits, qui s'étaient séparés, tapis derrière des colonnes renversées.

Cugel dégaina son épée et, avec une prudence extrême, s'avança à pas de loup. Il atteignit la première silhouette accroupie et enfonça le fer dans son cou rugueux. La créature écarta brutalement les bras, se traîna sur le sol et expira.

Cugel arracha sa lame et l'essuya sur le cuir du cadavre. Avec adresse et aisance, il s'approcha discrètement du second brigand qui poussa un cri de douleur en mourant. Le troisième accourut pour voir ce qui se passait.

Bondissant hors de sa cachette, Cugel le transperça d'un coup d'épée. Le brigand hurla, sortit son poignard et se rua en avant, mais Cugel recula d'un bond et lui jeta une lourde pierre qui le terrassa. Il gisait là, son visage convulsé par la haine.

Cugel s'avança prudemment :

- Maintenant que ton heure a sonné, dis-moi si tu connais quelques trésors cachés.

- Non, répondit le brigand. Quand bien même j'en connaîtrais un, tu serais bien le dernier à le savoir car tu viens de me tuer.

- Je n'y suis pour rien, répliqua Cugel. C'est vous qui m'avez poursuivi et non l'inverse. Pourquoi avoir agi ainsi ?

- Pour manger, pour survivre, même si la vie et la mort sont aussi ingrates l'une que l'autre et si je les méprise toutes les deux. Cugel réfléchit.

- Dans ce cas, tu ne dois pas m'en vouloir de t'avoir mis dans cet état. Dès lors, ma question sur les trésors cachés devient pertinente. Peut-être as-tu une dernière chose à me dire là dessus ?

- Une dernière chose, en effet. Je te montre mon unique trésor.

La créature tatonna dans sa bourse pour en sortir un galet blanc tout rond.

- Voici la pierre crânienne d'une époupe. En ce moment même, elle tremble avec force. J'use de cette force pour te maudire,

pour que tu subisses une mort rapide causée par un chancre dévorant.

Cugel s'empressa de tuer le brigand et poussa un soupir de lassitude. La nuit ne lui avait apporté que des problèmes.

- Iucounu, en vérité, si je survis, justice sera faite !

Cugel se retourna pour examiner le fort. Il lui aurait suffi d'effleurer certaines pierres pour les faire tomber, mais d'autres demanderaient un effort bien plus soutenu. Il pouvait très bien ne pas vivre assez longtemps pour accomplir sa tâche. En quels termes exacts le brigand avait-il lancé sa malédiction ? "une mort rapide causée par un chancre dévorant" . De la méchanceté à l'état pur. La malédiction du Roi fantôme n'était pas moins accablante : comment l'avait-il formulé ? Ah oui ! "Eternelle langueur".

Cugel se frotta le menton et hocha la tête, l'air grave. Il haussa la voix :

- Sire fantôme, il m'est impossible de rester pour exécuter votre ordre. J'ai tué les brigands : à présent je me retire. Adieu et que l'éternité ne vous semble pas trop longue !

Un gémissement s'éleva des profondeurs du fort. Cugel sentit peser sur lui la menace de l'inconnu.

- J'active ma malédiction entendit-il murmurer à son oreille.

Cugel s'enfuit à toutes jambes vers le sud-est.

- Parfait ; tout va bien. "L'éternelle langueur" s'oppose exactement à "la mort rapide". Reste le "chancre dévorant", qui, en la personne de Firx, m'accable déjà. Il faut faire preuve d'astuce face aux malédictions.

Il traversa la lande jusqu'à ce que le fort ait disparu et se retrouva face à la mer. Surplombant le rivage, il scruta la plage de bout en bout, et aperçut un cap noir à l'est, un autre à l'ouest. Il descendit sur la grève et marcha vers l'est. La mer, sombre et morne, projetait son écume douceâtre sur le sable lisse et vierge d'empreintes.

Plus loin, Cugel aperçut une petite tâche noire. Il distingua bientôt un vieil homme qui, à genoux, passait au tamis le sable de la plage.

Cugel s'arrêta pour regarder. Le vieillard le salua d'un geste digne et poursuivit son travail. Cugel, poussé par la curiosité, lui demanda enfin :

- Que cherchez-vous avec tant de soin ?

Le vieillard posa son tamis et se frotta les bras :

- Quelque part sur cette plage, le père de mon arrière-grand-père perdit une amulette. Toute sa vie durant, il fouilla le sable dans l'espoir de retrouver ce qu'il avait perdu. Son fils, et après lui mon grand-père puis mon père et maintenant moi-même qui suis le dernier de la lignée, avons fait de même. Nous avons tamisé le sable sur toute la distance depuis Cil, mais six lieues nous séparent encore de Benbadge Stull.

- Ces noms ne me disent rien, dit Cugel. Où se trouve Bendage Stull ?

Le vieillard montra du doigt le cap situé à l'ouest.

- Dans les temps anciens, c'était un port, bien qu'il n'en reste aujourd'hui qu'une digue délabrée, un vieil embarcadère et une ou deux cabanes. Mais autrefois, des trois-mâts embarquaient à Bendage Stull pour Falgunto et Mell.

- Encore des régions qui me sont inconnues, dit Cugel. Que trouve-t-on au-delà de Bendage Stull ?

- Vers le nord, la terre rétrécit. Le ciel est bas sur les tourbières et les marécages. Il n'y vit personne sinon quelques exilés abandonnés.

Cugel tourna son regard vers l'est.

- Et où se trouve Cil ?

- Cil, ce sont toutes ces terres que mon ancêtre a dû concéder à la famille Domber. L'antique splendeur a disparu ; il reste le vieux palais et le village. Au-delà, le pays se transforme en une forêt sombre et menaçante, tant notre royaume s'est affaibli.

Le vieillard hocha la tête et reprit son tamis. Cugel resta encore un moment à regarder et d'un coup de pied nonchalant, découvrit l'éclat d'une pièce de métal. Il se pencha pour ramasser un bracelet de métal noir aux reflets pourpres. Le pourtour était incrusté de trente clous en forme d'escarboucles, sur lesquelles étaient gravées des runes.

- Ah ! s'exclama Cugel, le bracelet à la main. Admirez cet objet finement travaillé : un véritable trésor !

Posant pelle et tamis, le vieillard se releva à demi pour finalement se redresser complètement. Il s'avança en titubant, ses yeux bleus écarquillés de surprise. Il tendait la main.

- Vous avez découvert l'amulette de la Famille des Slaye, mes ancêtres ! Donnez-la moi !

Cugel recula.

- Allons, allons, vous formulez là une bien présomptueuse requête !

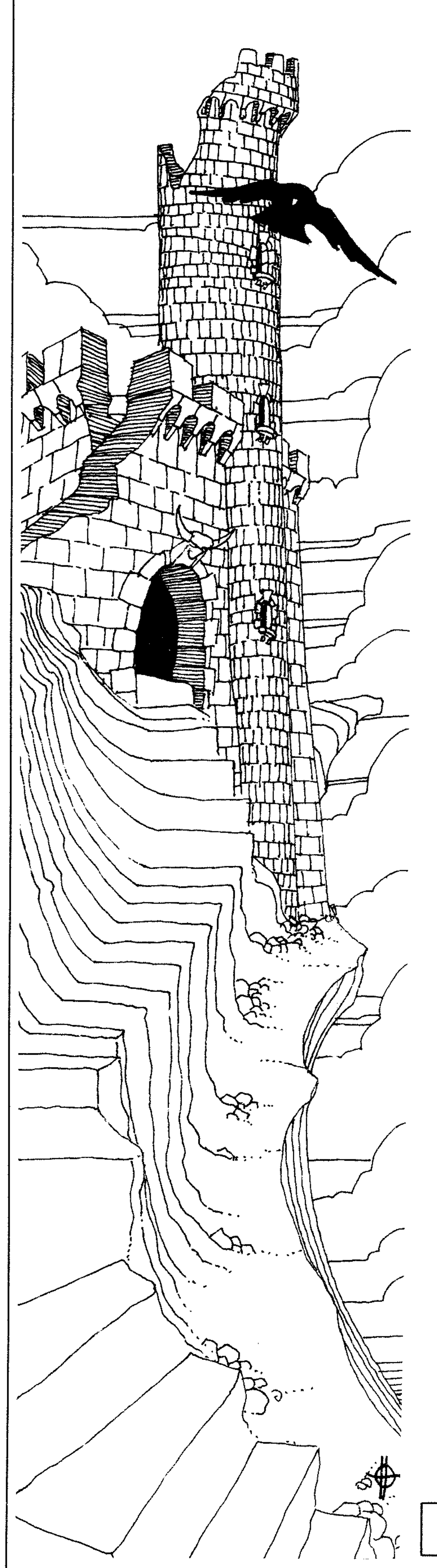
- Mais non, cette amulette m'appartient ; vous avez tort de vouloir la garder. Voulez-vous anéantir le travail de toute ma vie et de quatre autres vies avant moi ?

- Pourquoi ne pas vous réjouir à l'idée que l'amulette soit retrouvée ? demanda Cugel d'un ton hargneux. Vous êtes désormais soulagé de votre tâche. Expliquez moi, voulez-vous, les pouvoirs de cette amulette. Une magie intense en émane. Comment son possesseur l'utilise-t-il ?

- Mais c'est moi qui en suis le propriétaire, grogna le vieillard. Je vous en supplie, soyez généreux !

- Vous me mettez dans l'embarras, dit Cugel mon bien est trop modeste pour me permettre des largesses, mais je ne considère pas cela comme un manque de générosité. Si vous aviez trouvé l'amulette, me l'auriez-vous donnée ?

- Non, bien sûr puisque c'est la mienne !



- Sur ce point, nos opinions divergent. Admettez, s'il vous plait, que la vôtre n'est pas fondée. Vous voyez bien que l'amulette est entre mes mains, sous mon contrôle, bref, qu'elle m'appartient. Par conséquent, je vous saurais gré de me renseigner sur ses pouvoirs et son utilisation.

Le vieillard leva les bras au ciel et projeta son tamis d'un coup de pied si violent que la maille se déchira et que l'objet dévala la plage jusqu'au bord de l'eau. Une vague l'emporta et le maintint à la surface. Le vieillard eut un geste instinctif pour le récupérer. Une fois encore, il leva les bras au ciel, avant de remonter la plage d'un pas chancelant.

Cugel secoua la tête en signe de totale désapprobation et reprit sa marche vers l'est, le long du rivage. Survint alors une fâcheuse altercation avec Firx, persuadé que pour retourner en Almery, le chemin le plus rapide était d'aller vers l'ouest en passant par le port de Benbadge Stull. Cugel pressa ses mains sur son ventre douloureux.

- Il n'y a qu'une route possible, par les terres qui s'étendent au sud et à l'est. Qu'importe si l'océan offre une voie plus directe ? Il n'y a pas de bateau disponible et on ne peut couvrir à la nage une si grande distance !

Firx se manifesta par de brefs tiraillements mais laissa finalement Cugel poursuivre sa marche vers l'est. Derrière lui, en haut de la plage, le vieillard était assis la pelle entre les jambes et le regard fixé sur la mer.

Cugel continua d'avancer sur la plage, satisfait de sa mâtinée. Il examina longuement l'amulette : elle irradiait une magie extraordinaire et c'était un bien bel objet, ce qui ne gâchait rien. Les runes avaient été gravées avec habileté et délicatesse ; ses connaissances ne lui permettaient pas de les déchiffrer. Il enfila le bracelet avec grand soin, mais ce faisant, il appuya sur une escarboucle. Venant de nulle part, retentit une plainte épouvantable évoquant les plus atroces souffrances. Cugel s'arrêta net et son regard parcourut la plage : une mer sombre, une plage aux couleurs blafardes, un rivage planté de massifs de chardons. Benbadge Stull à l'ouest, Cil à l'est, un ciel maussade au-dessus de lui. Il était seul. D'où avait pu venir cette plainte ?

Précautionneusement, Cugel appuya sur l'escarboucle de nouveau. Il s'en suivit le même hurlement de terrible désespoir. Cugel était perplexe. Qui, sur cette triste plage, s'amusait à ces plaisanteries frivoles ? Fasciné, il appuya sur les escarboucles les unes après les autres et provoqua un concert de hurlements, exprimant toute une gamme de souffrances et de douleurs. Cugel considéra l'amulette d'un oeil sceptique. A part les gémissements et les sanglots qu'elle avait provoqués, elle ne révélait aucun pouvoir manifeste et Cugel se lassa de ce petit jeu.

Le soleil atteignit son zénith. Cugel apaisa sa faim avec des algues marines qu'il rendit comestibles en les frottant contre l'amulette que Iucounu lui avait donné à cet effet. Au cours de son repas, il lui sembla entendre des voix et des rires insouciants, si peu distincts qu'on aurait pu les confondre avec le bruit de l'écume. Une langue rocheuse s'avançait dans la mer non loin de là. L'oreille tendue, Cugel découvrit que les voix provenaient de cette direction. Elles étaient claires, enfantines et exprimaient une joie innocente.

Il escalada prudemment le rocher. A l'extrémité, là où la houle venait heurter le roc et où l'eau sombre se soulevait, quatre gros coquillages étaient fixés. Ils étaient ouverts ; des têtes, vissées sur des épaules et des bras nus, regardaient droit devant elles. Les créatures avaient des visages ronds et pâles, aux joues tendres, aux yeux bleu-gris encadrés de touffes de cheveux clairs. Elles trempaient leurs doigts dans l'eau et tiraient des gouttes un fil qu'elles tissaient avec adresse pour en faire une étoffe fine et délicate. L'ombre de Cugel se dessina sur l'eau ; les créatures rentrèrent dans leurs coquilles sur-le-champ.

- Qu'est-ce à dire, s'exclama Cugel d'un ton jovial. Fermez-vous vos coquilles à la vue de tout visage inconnu ? Etes-vous si craintifs que cela ? Ou seulement d'humeur acariâtre ?

Les coquillages restaient fermés. L'eau sombre formait des remous sur leur surface rugueuse.

Cugel s'approcha, s'accroupit et pencha la tête de côté.

- Ou peut-être êtes-vous fiers ? Est-ce par mépris que vous vous cachez ? A moins que vous ne manquiez de charme ?

Toujours pas de réponse. Cugel resta dans la même position et se mit à siffler un air qu'il avait entendu à la fête d'Azenomei.

A ce moment, le coquillage qui se trouvait tout au bout du rocher entrouvrit sa coquille et des yeux fixèrent Cugel d'un air interrogateur. Ce dernier siffla encore une ou deux mesures avant de se remettre à parler :

- Ouvrez vos coquilles ! Un étranger vous parle et attend avec angoisse qu'on lui indique la route pour Cil entre autres choses d'importance !

A son tour, une autre créature entrebailla sa coquille ; à l'intérieur, une autre paire d'yeux brillait dans l'ombre.

- Peut-être ne savez-vous rien ? railla Cugel. Peut-être ne connaissez-vous rien d'autre que la couleur des poissons et l'humidité de l'eau.

Le coquillage le plus éloigné s'ouvrit un peu plus, assez pour dévoiler un visage indigné.

- Nous ne sommes en aucune façon ignorants !

- Nous ne sommes ni indolents, ni dépourvus de charme, pas plus que nous ne sommes méprisants, cria un autre.

- Ni peureux, ajouta un troisième.

Cugel les salua d'un air solennel.

- C'est fort possible. Pourquoi vous êtes-vous refermés si brusquement à ma seule approche ?

- Telle est notre nature, déclara le premier coquillage d'un ton animé. Certaines créatures marines seraient heureuses de nous capturer par surprise, c'est pourquoi il est sage de se cacher dans un premier temps et de s'informer ensuite.

Les quatre coquillages étaient maintenant ouverts mais pas si largement que lors de l'arrivée de Cugel.

- Bon, alors, dit-il, que pouvez-vous me dire sur Cil ? Les étrangers y sont-ils bien accueillis ou en sont-ils chassés ? Y trouve-t-on des auberges ou les voyageurs doivent ils dormir dans un fossé ?

- De telles questions dépassent notre savoir spécifique, répondit le premier coquillage. (Il s'ouvrit complètement et extirpa ses bras et ses épaules pâles.) La population de Cil, s'il faut en croire la rumeur de la mer, est de nature renfermée et méfiante, même envers leur maître, qui n'est encore qu'une jeune fille de l'ancienne lignée des Domber.

- Tiens, voilà le vieux Slaye, dit un autre coquillage. Il rentre tôt à sa cabane.

- Slaye est âgé. Il ne trouvera jamais son amulette et ainsi, la lignée des Domber régnera sur Cil jusqu'à l'extinction du soleil.

- Qu'est-ce que cela signifie, demanda Cugel d'un ton ingénu. De quelle amulette parlez-vous ?

- Aussi loin que remonte notre mémoire, expliqua un des êtres-coquillages, le vieux Slaye a passé le sable au crible et avant lui, son père, et d'autres Slaye encore à travers les âges. Ils sont à la recherche d'un bracelet de métal grâce auquel ils espèrent recouvrer leurs privilèges d'antan.

- Quelle légende fascinante, dit Cugel, enthousiaste. Quels sont les pouvoirs de cette amulette et comment les mettre en oeuvre ?

- Slaye pourait sûrement vous dire ça, suggéra l'une des créatures.

- Sûrement pas, car il est buté et revêche déclara un autre. Songe seulement à son humeur lorsqu'il passe au tamis une pelle de sable sans y rien trouver.

- Ne peut-on trouver d'autres sources d'informations, s'inquiéta Cugel, aucune rumeur sur la mer ? Pas de plaque ancienne ni de tablette gravée ?

Cette question provoqua les rires des créatures-coquillages.

- Vous posez les questions avec tant d'empressement qu'on pourrait vous prendre pour Slaye. Nous ignorons les réponses.

Cachant son mécontentement, Cugel continua à poser des questions, mais les créatures ne s'en souciaient guère et s'avéraient incapables de fixer leur attention sur un quelconque sujet. Cugel les écoutait parler du flot de l'océan, de la saveur des perles, du caractère insaisissable de certaine

créature marine qu'ils avaient remarquée la veille. Quelques minutes plus tard, Cugel orienta une fois encore la conversation sur Slaye et l'amulette, mais les êtres-coquillages restaient évasifs et presque puérils tant leur conversation était décousue. Ils semblaient oublier la présence de Cugel. Trempant leurs doigts dans l'eau, ils assemblaient les gouttes en fils translucides. Des conques et des bulots avaient suscité leur désapprobation par leur insolence et ils faisaient allusion à une grosse urne reposant dans les bas-fonds du grand large. Finalement, Cugel se lassa de cette conversation et les créatures-coquillages s'intéressèrent de nouveau à lui tandis qu'il se relevait.

- Devez-vous partir déjà ? Juste au moment où nous allions vous demander les raisons de votre présence : les passants se font rares sur la Grande Plage de Sable et vous avez l'air d'être un homme qui a parcouru de grandes distances.

- C'est vrai, dit Cugel et je dois voyager plus loin encore. Regardez le soleil : il commence sa descente vers l'ouest, et j'aimerais loger à Cil ce soir.

Une des créatures leva les bras et montra un joli vêtement qu'elle avait tissé à l'aide de fils d'eau.

- Acceptez ceci en guise de cadeau. Vous semblez délicat et pouriez avoir besoin de vous protéger du vent et dù froid.

Il lança le vêtement à Cugel. Ce dernier l'examina, émerveillé par sa souplesse et son éclat chatoyant.

- Je vous remercie sincèrement, dit Cugel. Votre générosité dépasse mon attente.

Il s'enveloppa dans le manteau, mais l'étoffe se transforma aussitôt en eau et Cugel fut trempé. Les quatre créatures partirent d'un rire espiègle et lorsque Cugel, furieux, s'avança vers elles, leurs coquilles se fermèrent avec un bruit sec.

Cugel donna un coup de pied dans la coquille de la créature qui lui avait remis le vêtement. Il se fit mal au pied, ce qui ne fit que décupler sa rage. Il s'empara d'une lourde pierre et la projeta sur la coquille qui s'écrasa. Cugel empoigna la créature qui poussait des cris stridents et la jeta au loin sur la plage. Elle resta étendue, les yeux fixés sur lui, sa tête et ses bras menus mêlés à ses entrailles. D'une voix faible, elle dit :

- Pourquoi m'avoir traitée de la sorte ? Pour une simple farce, tu m'as ôté la vie et je n'en ai pas d'autre.

- Et ainsi tu t'abstiendras de faire d'autres farces, déclara Cugel. Je te ferai remarquer que je suis trempé jusqu'aux os.

- Ce n'était qu'une plaisanterie, une chose sans importance, vraiment. La créature-coquillage parlait d'une voix éteinte. Nous autres, habitants des rochers, nous connaissons peu de magie, mais on m'a donné le pouvoir de maudir, et voici les paroles que je prononce :

- Puisses-tu ne jamais réaliser ton veu le plus cher, quel qu'il soit. Tu perdras tout espoir de réaliser ce désir avant même que le jour ne meure.

- Encore une malédiction ? Cugel remua la tête en signe de mécontentement. J'en ai déjà neutralisé deux aujourd'hui, faut-il qu'une autre m'accable maintenant ?

- Celle-là, tu n'y échapperas pas, murmura la créature-coquillage. Telle est ma dernière volonté.

- La malveillance est une chose déplorable, dit Cugel d'un ton agité. Je doute de l'efficacité de votre sort ; néanmoins, il serait sage d'assainir l'atmosphère en retirant vos paroles et ainsi de regagner la bonne opinion que j'avais de vous.

Mais la créature-coquillage ne dit plus rien : elle expira dans une flaque de vase trouble et fût avalée par le sable.

Cugel descendit la plage, réfléchissant sur le meileur moyen de parer ce nouveau coup du sort.

- On doit faire preuve d'astuce face aux malédictions, dit-il pour la deuxième fois ; Est-ce pour rien que l'on m'appelle Cugel l'Astucieux ?

Aucun stratagème ne lui vint à l'esprit et il continua d'avancer sur la plage en retournant le problème dans tous les sens. Le cap situé à l'est se dessinait maintenant clairement. Il était couvert d'arbres sombres, de haute taille, parmi lesquels se devinaient de blanches constructions.

Slaye réapparut, courant de droite et de gauche, comme un homme qui a perdu la raison. Il vint à la rencontre de Cugel et tomhba à genoux :

- Je vous en supplie, donnez-moi l'amulette ! Elle appartient à la famille des Slaye; elle nous a donné le pouvoir sur Cil ! Donnez-la moi et j'exaucerai votre voeu le plus cher !

Cugel s'arrêta net. C'était là un beau paradoxe ! S'il rendait l'amulette, Slaye de toute évidence le trahirait ou dans le meilleur cas manquerait à sa parole - réalisant ainsi la malédiction. D'autre part, si Cugel conservait l'amulette, il n'en perdrait pas moins son voeu le plus cher - ce qui réaliserait la malédiction - mais l'amulette lui resterait. Slaye se méprit devant l'hésitation de Cugel qu'il interpréta comme un signe d'acquiescement.

- Je ferai de vous un Grand du royaume ! s'exclama-t-il avec ferveur. Vous recevrez un vaisseau d'ivoire sculpté et deux cents jeunes filles seront à votre disposition pour satisfaire vos désirs ; vos ennemis seront enchaînés dans un chaudron tournant... Donnez-moi seulement l'amulette !

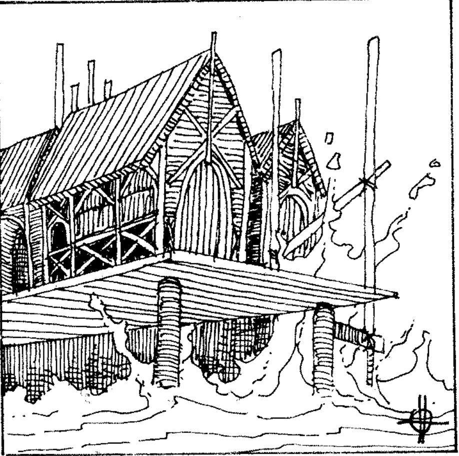
- L'amulette confère donc un si grand pouvoir, demanda Cugel ? Est-il vraiment possible d'accomplir tout ça ?

- Certes, certes s'écria Slaye, si on peut déchiffrer les runes.

- Alors quel est leur rôle, dit Cugel ?

Une tristesse désespérée apparut dans le regard de Slaye.

- Cela, je ne peux le dire ; il me faut l'amulette.



Cugel agita la main avec dédain.

- Vous refusez de satisfaire ma curiosité. A mon tour maintenant de décevoir vos ambitions insolentes.

Slaye tourna les yeux vers le cap où de blanches murailles miroitaient à travers les arbres.

- Tout est clair à présent. Vous avez l'intention de régner vous-même sur Cil !

Il existe des sorts moins enviables, pensa Cugel. Firx, devinant en partie la situation, se manifesta par un pincement de réprimande. A contre-coeur, Cugel abandonna le projet ; néanmoins, cela lui suggérait un moyen de réduire à néant la malédiction de la créature-coquillage.

- Si je dois être privé de mon plus cher désir, se dit Cugel, il serait judicieux que je me fixe un nouvel objectif, une nouvelle passion ardente, ne serait-ce que pour une journée. Je convoiterai donc le trône de Cil, qui constitue à partir de maintenant mon voeu le plus cher.

De façon à ne pas éveiller la méfiance de Firx, il dit à voix haute :

- J'ai l'intention d'utiliser cette amulette à de nobles fins. Parmi elles, il pourrait y avoir le trône de Cil auquel je peux prétendre en vertu de mon amulette.

Slaye partit d'un grand rire sardonique.

- Vous devez, en premier lieu, soumettre Derwe Coreme à votre autorité. Elle est de la famille des Domber, sinistre et capricieuse ; elle semble à peine plus âgée qu'une jeune fille mais fait preuve de la même insouciance rêveuse que l'épouve des forêts. Méfiez-vous de Derwe Coreme. Elle peut vous faire engloutir, vous et mon amulette, dans les profondeurs océanes !

- Si vous êtes à ce point terrifié, dit Cugel âprement, apprenez-moi l'usage de l'amulette et j'empêcherai cette catastrophe.

Mais Slaye secoua la tête en signe de refus catégorique.

- Les défauts de Derwe Coreme sont connus. Je ne vois pas pourquoi je les échangerais contre les abus d'un vagabond.

Pour toute récompense de sa franchise, Slaye reçut une gifle qui le fit chanceler. Cugel reprit sa route le long du rivage. Le soleil frolait la mer ; Cugel accéléra le pas, soucieux de trouver un abri avant la nuit.

Il arriva enfin au bout de la plage. Le cap se profilait au-dessus de lui et les grands arbres sombres paraissaient encore plus hauts. On pouvait voir, par moment, à travers les feuillages, une balustrade qui faisait le tour des jardins. Un peu plus bas, une rotonde à colonnes surplombait l'océan vers le sud. Somptueux, en effet ! pensa Cugel, et il considéra l'amulette avec une attention accrue. Son voeu le plus cher du moment, c'est-à-dire la souveraineté de Cil, n'était plus de mise. Et Cugel en vint à se demander s'il ne devait pas reporter son choix sur un autre voeu : le désir de maîtriser les techniques du dressage d'animaux, par exemple, ou l'envie irrésistible de devenir un acrobate accompli... A contre coeur, Cugel abandonna ce projet. De toute façon, l'efficience du sort jeté par la créature-coquillage restait à démontrer.

Un sentier partait de la plage pour déboucher sur des buissons et arbustes parfumés : dymphianes, héliotropes, arbres à coings noirs, massifs de haute végétation, ververica aux frais ombrages et amanita en fleur. La plage n'était plus qu'un ruban qui se fondait dans la traînée carmin du crépuscule et ou ne discernait plus le cap de Bendadge Stull. Le chemin s'aplanit, traversa un bosquet de lauriers feuillus pour déboucher sur une place ovale envahie par les mauvaises herbes, sans doute un ancien terrain de manoeuvres et d'entraînement.

Le long du côté gauche se dressait un haut mur de pierres où s'ouvrait un large portique décoré d'armoiries très anciennes. Les portes, immenses, donnaient sur une promenade de marbre qui s'étendait sur un mile jusqu'au palais : une belle construction de plusieurs étages couverte d'un toit vert bronze. Une terrasse s'étendait devant le palais et rejoignait la promenade par un grand escalier. Le soleil avait disparu ; les ténèbres descendaient du ciel. Ne voyant pas de meilleur abri, Cugel marcha vers le palais.

La promenade, jadis chef-d'oeuvre de raffinement, était maintenant délabrée et la lueur crépusculaire la parait d'une beauté mélancolique. Deux jardins d'une composition recherchée bordaient la promenade. Ils étaient maintenant à l'abandon et envahis par les mauvaises herbes. La promenade était bordée de vasques de marbre ornées de couronnes de cornalie et de jade ; au centre se succédaient des piédestaux d'une taille à peine supérieure à celle d'un homme. Chacun d'eux était surplombé d'un buste identifié par des runes que Cugel jugea similaires à celles gravées sur l'amulette. Les piédestaux étaient à cinq pas les uns des autres et se suivaient sur toute la longueur de la promenade jusqu'à la terrasse. Le vent et la pluie avaient érodé les sculptures des premiers, rendant les visages à peine discernables. Au fur et à mesure que Cugel avançait, les traits se précisaient. De piédestal en piédestal, de buste en buste, chaque visage regardait un court instant Cugel se diriger vers le palais. Le dernier de la série, dans l'ombre du jour finissant, représentait une jeune femme. Cugel s'arrêta brusquement. C'était la fille au bateau-qui-marchait, celle-là même qu'il avait rencontrée dans les terres du nord : Derwe Coreme de la famille des Domber, maîtresse de Cil !

Rongé par le doute, Cugel s'arrêta un instant pour étudier le portail monumental. Quand il avait quitté Derwe Coreme, ils n'étaient pas en très bon termes : on pouvait s'attendre à ce qu'elle nourrisse quelque rancune envers lui. D'un autre côté, à leur première rencontre, elle l'avait invité à venir dans son palais en des termes indéniablement chaleureux. Son ressentiment avait peut-être laissé place à la cordialité. Au souvenir de son extraordinaire beauté, Cugel fut ragaillardi à l'idée d'une nouvelle rencontre.

Mais si la rancune l'habitait encore ? L'amulette impressionnerait sûrement Derwe Coreme dans la mesure où elle n'exigerait pas une démonstration de Cugel. Si seulement il pouvait déchiffrer les runes, comme tout serait simple ! Mais puisque Slaye gardait son secret, il lui faudrait chercher des informations ailleurs, c'est-à-dire, concrètement, dans l'enceinte du palais.

Cugel se tenait au pied d'un escalier aux petites marches qui conduisait à la terrasse. Le marbre des girons se fissurait. La balustrade qui longeait la terrasse était tachée de mousse et de lichen : une vision que les ombres du crépuscule paraient d'une funeste grandeur. Plus loin, le palais semblait un peu mieux entretenu. De la terrasse s'élevait une immense arcade, soutenue par de minces colonnes à cannelures, et un entablement finement travaillé dont l'obscurité l'empêchait de discerner le motif. Au fond de l'arcade se distinguaient le grand portail et de hautes fenêtres cintrées qui laissaient filtrer de pâles rayons de lumière.

Cugel gravit les marches d'un pas moins assuré. Que ferait-il si Derwe Coreme riait de ses prétentions, si elle le défiait ? Qu'adviendrait-il alors ? Plaintes et les protestations ne pourraient suffire. Son optimisme diminuait tandis qu'il traversait la terrasse, s'arrêtant à chaque marche. Il fit une pause sous l'arcade ; peut-être après tout serait-il plus sage de trouver un autre abri. Mais, jettant un coup d'oeil par-dessus son épaule, il crut distinguer une haute silhouette immobile au milieu des piédestaux. Cugel, dès lors, abandonna tout autre projet pour s'avancer d'un pas rapide jusqu'à la grande porte : en se présentant avec humilité, il pourrait échapper à l'attention de Derwe Coreme. Un bruit furtif monta des marches. Cugel cogna le marteau contre la porte avec insistance. Le son résonna à l'intérieur du palais.

Une minute s'écoula et Cugel crut percevoir de nouveaux bruits derière lui. Encore une fois, il frappa bruyamment, éveillant de nouveaux échos dans le bâtiment. Un judas s'ouvrit et un oeil examina Cugel en détail. L'oeil se retira, laissant place à une bouche.

- Qui êtes-vous ? demanda-t-on. Que désirez-vous ?

La bouche disparut à son tour pour laisser voir une oreille.

- Je suis un voyageur, je souhaiterais trouver un abri pour la nuit et rapidement, car une horrible créature approche.

L'oeil réapparut derrière le judas, balaya attentivement la terrasse puis fixa Cugel à nouveau.

- Quelle est votre qualité ? Avez-vous des lettres de créance ?

- Je n'en ai pas, répondit Cugel - Il jeta un coup d'oeil par-dessus son épaule - Je préfererais de beaucoup en parler à l'intérieur, car la créature s'approche pas à pas de la terrasse.

Le judas se referma. Cugel observa la porte blanche. Il cogna le marteau tout en scrutant les ténèbres. Le portail s'ouvrit dans un grincement et un craquement. Un petit homme trapu en uniforme pourpre s'avança vers lui.

- Entrez vite !

Cugel se glissa promptement à l'intérieur. Le valet de pied referma aussitôt la porte qu'il verrouilla de trois chevilles métalliques. Alors même qu'il fermait, on entendit un craquement et une pression se fit sentir sur la porte. Le valet de pied donna un petit coup de poing sur la porte.

- J'ai encore refoulé la créature, dit-il avec satisfaction. Si j'avais été moins rapide, elle vous sautait dessus, ce qui nous aurait tous deux beaucoup contrariés. C'est mon jeu favori, maintenant, de priver la créature de ses plaisirs.

- Vraiment, dit Cugel, respirant avec difficulté. Mais de quelle sorte d'être s'agit-il ?

Le valet fit comprendre qu'il l'ignorait.

- On ne sait rien de précis. Elle n'est apparue que récemment et la nuit, elle se tapit derrière les statues. Elle se comporte comme un vampire exceptionellement avide. Plusieurs de mes collègues ont eu des raisons de s'en plaindre ; en fait, tous sont morts victimes de ses crimes odieux. Voici pourquoi, maintenant, je me distrais en narguant la créature et en la contrariant. Le valet recula pour examiner Cugel attentivement.

- Et vous ? Votre façon d'être, l'inclinaison de votre tête, la mobilité incessante de votre regard, dénotent votre insouciance et votre tempérament imprévisible. J'espère que vous saurez contrôler ce trait de votre caractère, s'il existe réellement.

- Pour le moment, dit Cugel, ce que j'attends est simple : une alcôve, un lit et de quoi dîner. Si on me les procure, vous verrez que je suis la bienveillance incarnée. Je participerai même à votre petit jeu : ensemble, nous imaginerons des stratagèmes pour piéger la goule.

Le valet s'inclina.

- Vos demandes peuvent être satisfaites. Comme vous venez de loin, notre souveraine demandera à vous parler. Sa générosité pourrait dépasser de beaucoup vos modestes requêtes.

Cugel s'empressa d'affirmer qu'il n'avait pas de telles ambitions.

- Je ne suis qu'un personnage médiocre ; mes vêtements sont tachés et j'empeste moi-même. Ma conversation n'est que platitudes insignifiantes. Mieux vaut ne pas déranger la souveraine de Cil.

- Nous allons combler ces manques dans la mesure de nos moyens, dit le valet de pied. Si vous voulez bien me suivre...

Il emmena Cugel à travers des couloirs éclairés par des lustres pour atteindre un ensemble d'appartements.

- Ici vous pourrez vous laver. Je vais brosser vos vêtements et vous apporter du linge propre.

A contrecoeur, Cugel se déshabilla. Il prit un bain, coupa ses cheveux noirs et soyeux, se rasa et se frictionna à l'aide d'une huile âcre. Le valet lui apporta des vêtements propres et Cugel s'habilla.

En enfilant sa veste, il frôla l'amulette à son poignet, et appuya sur une escarboucle. Un gémissement poignant s'éleva des profondeurs souterraines. Le valet sursauta, terrorisé et ses yeux se posèrent sur l'amulette. Il resta bouche bée, puis devint obséquieux :

- Mon cher Seigneur, si j'avais su qui vous étiez, je vous aurais conduit vers les suites royales et vous aurais apporté les plus belles parures.

- Je ne me plains pas, répliqua Cugel, quoique le linge soit un peu élimé.

Facétieux, il tapota une escarboucle ; il s'ensuivit un gémissement : les genoux du serviteur s'entrechoquèrent.

- Je vous prie de me comprendre, implora-t-il d'une voix chevrotante.

- Plus un mot, dit Cugel. En fait, j'espérais visiter le palais, pour ainsi dire incognito, afin de voir comment les choses s'y passaient.

- C'est judicieux, approuva le valet. Evidemment, vous souhaiterez congédier Sarman le chambellan et Bilbab le commis de cuisine dès que leurs défauts vous seront révélés. Quant à moi, lorsque Votre Altesse redonnera à Cil la magnificence d'antan, peut-être envisagera-t-elle une modeste sinécure pour Yodo, le plus loyal et dévoué de vos serviteurs.

Cugel eut un geste bienveillant.

- Si cela doit arriver, et c'est mon voeu le plus cher, je ne vous oublierai pas. Pour le moment, je resterai tranquillement dans cet appartement. Vous pouvez y faire porter un repas convenable et un choix de vins.

Yodo fit une révérence.

- Aux ordres de votre Altesse.

Il s'en alla. Cugel s'allongea sur le lit le plus confortable de la chambre et entreprit d'étudier l'amulette qui lui avait si rapidement acquise la fidélité de Yodo. Comme d'habitude, les runes restaient indéchiffrables ; les escarboucles ne provoquaient que des gémissements, qui, pour être divertissants, n'étaient que d'une utilité minime. Cugel essaya toutes sortes d'exhortations, d'ordres, d'injonctions et de commandements, mais en vain.

Yodo revint, mais sans le repas commandé par Cugel.

- J'ai l'honneur de vous faire part de l'invitation de Derwe Coreme, autrefois souveraine de Cil, qui vous prie de souper en sa compagnie.

- Comment est-ce possible, demanda Cugel ? Elle ignore ma présence en ces lieux. Si je me souviens bien, je vous avais donné des instructions bien précises à ce sujet.

Yodo salua à nouveau.

- Bien sûr, je suivi vos ordres, Majesté. Mais les ruses de Derwe Coreme me prennent au dépourvu. Par je ne sais quel moyen, elle a appris que vous étiez là et a formulé l'invitation que je viens de vous transmettre.

- Très bien, dit Cugel d'un ton contrarié. Ayez la bonté de me montrer le chemin. Lui avez-vous parlé de mon amulette ?

Yodo fit une réponse ambigüe :

- Derwe Coreme sait tout. Par ici, s'il vous plaît, Majesté.

Il mena Cugel le long des vieux couloirs. Les deux hommes traversèrent un passage voûté et étroit qui s'ouvrait sur une vaste pièce. De chaque côté se tenaient des armures de cuivre surmontées de casques à damier d'os et de jais. Il y avait quarante armures en tout mais six seulement contenaient des hommes vivants. Les autres reposaient sur des socles. Des télamons, exagérément grands et aux visages grotesquement déformés reposaient sur des poutrelles poussiéreuses. Un luxueux tapis noir à cercles verts concentriques recouvrait le plancher.

Derwe Coreme était assise à l'extrémité d'une table ovale, si massive qu'à côté, elle semblait une toute jeune fille, une jeune fille triste, renfrognée et d'une beauté délicate. Cugel alla vers elle, sûr de lui, s'arrêta et fit un bref salut. Derwe Coreme le considéra d'un air de soumission lugubre, les yeux fixés sur l'amulette. Elle respira profondément.

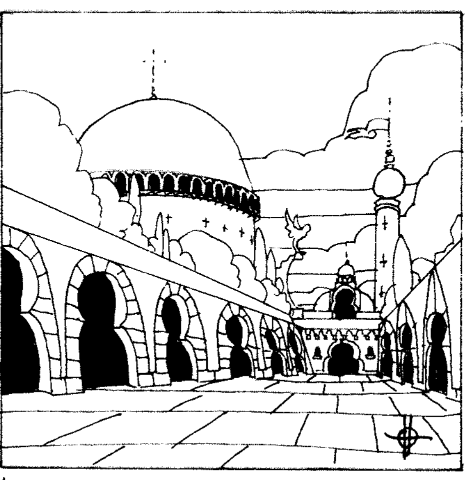
- A qui ai-je l'honneur ?

- Mon nom n'a pas d'importance, dit Cugel. Vous pouvez m'appeler "Excellence".

Derwe Coreme haussa les épaules avec indifférence.

- Comme vous voudrez. Votre visage me dit quelque chose. Vous ressemblez à un vagabond que j'ai fait fouetter il n'y a pas très longtemps*.

- Je suis ce vagabond, répliqua Cugel. Je m'abstiendrai de dire que votre conduite ne m'a pas laissé l'ombre d'un ressentiment et, justement je suis ici pour obtenir des explications.



Et Cugel pressa une escarboucle, provoquant un cri de désespoir tellement profond que le service de cristal s'entrechoqua sur la table.

Derwe Coreme cligna des yeux et sa bouche se tordit. Elle parla d'une voix dure:

- Je crains que vous n'ayez pas saisi le sens de mes actes. Il m'était difficile de reconnaître en vous une personne de haut rang et j'ai pensé que vous n'étiez rien de plus que ce vaurien dont vous avez l'air.

Cugel fit un pas en avant, empoigna le menton pointu de Derwe Coreme pour faire faire un quart de tour à son visage exquis.

- Cependant, vous m'avez instamment prié de venir vous voir dans votre palais. Vous en souvenez-vous ?

Réticente, Derwe Coreme approuva d'un signe de tête.

- Eh bien je suis là, dit Cugel ;

Derwe Coreme sourit, et l'espace d'un court instant, devint séduisante.

- Vous êtes là, oui, le fripon, le vagabond, et je ne sais quoi encore, et vous portez l'amulette par laquelle la famille des Slaye a régné pendant deux cents générations. Appartenez-vous à cette famille ?

- Vous aprendrez à me connaître. Je suis un homme généreux, bien que sujet aux caprices, et sans un certain Firx... Bon, quoi qu'il en soit, j'ai faim et je vous invite à partager le festin que j'avais commandé à l'excellent Yodo. Ayez la bonté de vous décaler d'une ou deux places pour que je puisse m'asseoir. Voyant l'hésitation de Derwe Coreme, il porta la main à l'amulette de façon suggestive. Elle se leva précipitament et Cugel prit place sur le siège qu'elle venait de quitter. Il tapa sur la table et appela :

- Yodo ? Où est Yodo ?

- Me voici, Excellence

- Apportez le festin : la meilleure chère que vous trouverez dans ce palais.

Yodo salua, s'éclipsa au petit trot et bientôt une file de domestiques entra, plateaux et carafes à la main, et un festin au delà des espérances de Cugel fut disposé sur la table. Ce dernier prit l'amulette qu'il tenait de Iucounu, le Magicien Rieur. Elle avait non seulement le pouvoir de transfor-

* *Ndt : voir Cugel l'astucieux p 43 (Ed J'ai Lu)*

mer les déchets organique en nourriture comestible, mais faisait également entendre un signal d'alarme en présence de substances toxiques. Les premiers plats n'en contenaient pas et Cugel se régala. Les vins vieux de Cil étaient dignes de ce festin et Cugel en but à profusion dans des gobelets de verre noir, incrustés de cinabre et d'ivoire et décorés de turquoise et de perles.

Derwe Coreme picorait dans son assiette et sirotait son vin, observant Cugel d'un air songeur. Après qu'on ait apporté d'autres mets raffinés, Derwe Coreme se pencha pour demander :

- Avez-vous vraiment l'intention de régner sur Cil ?

- C'est là mon voeu le plus cher, déclara Cugel avec ardeur.

Derwe Coreme se rapprocha de lui.

- Voudriez-vous m'épouser et partager avec moi le trône de Cil ? Acceptez : vous vous en féliciterez.

- Nous verrons, nous verrons, répondit Cugel avec entrain. Maintenant est maintenant, demain est un autre jour. Beaucoup de choses vont changer, soyez-en certaine.

Derwe Coreme eut un vague sourire et fit un signe à Yodo.

- Apportez nos plus anciens crus afin que nous buvions à la santé du nouveau seigneur de Cil.

Yodo salua et rapporta une carafe couverte de toiles d'araignées et ternie par la poussière, qu'il décanta cérémonieusement et dont il versa le contenu dans les coupes de cristal. Cugel leva son verre. Au même instant, l'amulette murmura un avertissement, Cugel reposa brusquement sa coupe et regarda Derwe Coreme, alors qu'elle portait le verre à ses lèvres. Il se pencha pour saisir le verre et à nouveau, l'amulette se fit entendre. Du poison dans les deux coupes ? Bizarre. Peut-être Derwe Coreme n'avait-elle pas l'intention de boire? A moins qu'elle n'ait déjà avalé un antidote ?

- Un autre verre, je vous prie, et de quoi décanter le vin.

Cugel remplit la coupe au tiers et l'amulette signala la présence du poison. Cugel dit :

- Bien que je ne connaisse l'excellent Yodo que depuis peu, je l'élève au rang de Majordome du Palais !

- Excellence, bégaya Yodo, c'est un bien grand honneur que vous me faites !

- Buvez donc de ce vieux vin, pour célébrer votre promotion !

Yodo salua très bas.

- Je vous remercie du fond du coeur, Excellence.

Il leva son verre et but. Derwe Coreme assistait à la scène, indifférente. Yodo posa sa coupe, fronça les sourcils, fut pris d'un violent spasme et tout en lançant un regard hébété à Cugel, il s'écroula sur le tapis, cria sous l'assaut d'un nouveau spasme et resta étendu immobile.

Cugel dévisagea Derwe Coreme, en fronçant les sourcils. Elles avait l'air aussi ahurie que Yodo. Elle tourna les yeux vers lui :

- Pourquoi avez-vous empoisonné Yodo?

- C'est vous qui l'avez empoisonné, répondit Cugel, N'avez-vous pas ordonné de mettre du poison dans le vin ?

- Non.

- vous devez dire : non, Excellence.

- Non, Excellence.

- Si ce n'est pas vous, qui est-ce donc ?

- Je suis perplexe. Le poison m'était peut-être destiné.

- Ou peut-être nous était-il destiné ?

Cugel fit un signe à un valet :

- Emportez le corps de Yodo.

A son tour, le valet fit signe à deux subalternes encapuchonnés, qui enlevèrent le corps de l'infortuné majordome.

Cugel prit les coupes de cristal et scruta le fond ambré du liquide sans faire part de ses observations. Derwe Coreme s'adossa à sa chaise et l'observa longuement.

- Tout cela me déconcerte, dit-elle. Vous êtes un homme comme je n'en ai jamais vu jusquà présent. Je n'arrive pas à déterminer la couleur de votre âme.

Cette étrange faqon de dire les choses émerveilla Cugel.

- Ainsi, vous attribuez une couleur à l'âme.

- Tout à fait. C'est un don de naissance que m'a fait une sorcière, la même qui m'a offert mon bâteau-qui-marche. Elle est morte depuis et je suis seule sans le moindre ami ni personne qui ait de l'affection pour moi. C'est pourquoi j'ai régné sur Cil avec si peu d'enthousiasme. Maintenant vous êtes là, habité d'une âme aux mille reflets, unique parmi celles de tous les hommes qui se sont jusqu'ici présentés devant moi.

Cugel évita de mentionner Firx, dont les propres émanations spirituelles mêlées à celles de Cugel créaient la diaprure que Derwe Coreme avait remarquée.

- Ce mystère a une explication, dit Cugel. Au moment oportun, la vérité sera dévoilée et brillera du plus pur éclat.

- Je vais essayer de m'en souvenir, Excellence.

Cugel soucilla. Il perçevait, dans les remarques de Derwe Coreme et son port de tête, une insolence à peine dissimulée qui l'exaspérait. Mais il aurait largement le temps d'y remédier quand il saurait utiliser l'amulette, ce qu'il devait découvrir en priorité. Cugel se cala dans les coussins, songeur et lâcha négligemment ces mots :

- Partout, alors que la Terre se meurt, des événements remarquables se produisent. Récemment, j'ai vu, dans le manoir de Iucounu, le Magicien Rieur, un lexique exhaustif répertoriant les écritures occultes et autres runes thaumaturgiques. Peut-être votre bibliothèque renferme-t-elle de tels recueils ?

- C'est possible, répondit Derwe Coreme. Gart Haxt de Slaye, quatorzième du nom, était un compilateur consciencieux. Il a composé un volumineux traité sur le sujet.

Cugel frappa dans ses mains :

- Je souhaiterais voir cet ouvrage capital immédiatement.

Derwe Coreme le ragarda, étonnée.

- Etes-vous donc un bibliophile si passionné ? Dommage, car Rubel Zaff, le huitième du nom, a fait jeter cet abrégé dans l'océan au large de Cap Horizon.

Le visage de Cugel prit une expression revêche.

- N'y a-t-il pas d'autres traités disponibles ?

- Sans aucun doute, répliqua Derwe Coreme. La bibliothèque occupe l'ensemble de l'aile nord. Mais ne pourriez-vous attendre jusqu'à demain ?

Et s'étirant avec une langueur lascive, elle adopta une, puis une autre, voluptueuse posture.

Cugel but à grandes gorgées dans une coupe de verre noir.

- Oui, oui, il n'y a pas urgence. Et maintenant....

Il fut interrompu par une femme d'âge moyen, vêtue d'un amas de tissus marrons, - apparemment une servante subalterne - qui fit irruption dans la pièce. Elle poussait des cris d'hystérie et plusieurs domestiques s'élancèrent vers elle pour la soutenir. Entre deux sanglots rauques, elle expliqua la raison de sa détresse : la goule venait de commettre un acte abominable sur la personne de sa fille.

Derwe Coreme montra Cugel d'un geste grâcieux :

- Je vous présente le nouveau seigneur de Cil ; il a de vastes pouvoirs magiques et saura tuer la goule. N'est-ce pas, Excellence ?

Cugel se frotta pensivement le menton : vaste dilemne. La femme, suivie de tous les domestiques, tomba à genoux pour l'implorer :

- Excellence, si vous possédez de tels pouvoirs utilisez-les pour détruire cet odieuse goule.

Cugel grimaça, et, se retournant, croisa le regard songeur de Derwe Coreme. Il se leva d'un bond.

- Qu'ai-je besoin de magie quand je peux brandir l'épée ? Je tailladerai les organes de la créature l'un après l'autre.

Il fit signe aux six gardes en armure de bronze qui se tenaient à proximité.

- Venez et apportez des torches ! Nous allons dépecer la goule.

Les hommes d'arme obéirent sans trop d'enthousiasme. Cugel les rassembla près du grand portail.

- Lorsque j'ouvrirai en grand les battants, précipitez-vous avec vos torches pour éclairer la maléfique créature ! Gardez vos épées sorties, ainsi lorsque je ferai chanceler le monstre, vous pourrez lui donner le coup de grâce !

Les hommes d'arme, torches à la main et épées brandies, attendaient devant le portail. Cugel fit sauter les verrous et ouvrit grand les deux portes.

- Sortez ! Venez éclairer les derniers instants de la goule.

Les hommes d'arme se précipitèrent désespérément en avant tandis que Cugel, l'épée haute, paradait derrière. Ils s'arrêtèrent en haut des marches, pour scruter d'un oeil sceptique la promenade d'où monta un bruit des plus atroces.

Cugel jeta un coup d'oeil par-dessus son épaule et vit Derwe Coreme, dans l'embrasure de la porte, qui observait la scène avec une attention soutenue.

- En avant ! cria-t-il. Cernez cette misérable créature. La mort est déjà sur elle !

Les hommes d'arme descendirent les marches avec précaution, suivis de Cugel.

- Taillez avec ardeur ! clama-t-il. Il y a de l'ouvrage pour chacun ! Celui qui n'y va pas de son coup d'épée, celui-là sera foudroyé par mes pouvoirs magiques !

Les torches éclairaient de leurs lumières vacillantes les piédestaux qui s'alignaient en une longue perspective pour se fondre finalement dans l'obscurité.

- En avant ! cria Cugel. Où se cache cet être bestial ? Pourquoi ne se montre-t-il pas pour recevoir un châtiment mérité ?

Cugel scrutait les ombres tremblotantes: il espérait que la goule avait pris peur et s'était enfuie.

Il entendit un bruit furtif à ses côtés. Cugel se retourna et aperçut une grande forme pâle qui se tenait raide et immobile. Les hommes d'arme haletèrent d'effroi et se réfugièrent sans demander leur reste sur les grosses pierres.

- Tuez la bête par votre magie, Excellence ! lui lança le sergent. La méthode la plus expéditive est souvent la meilleure !

La goule s'avança ; Cugel recula en trébuchant. La goule avança encore d'un bond. Cugel bondit derrière un piédestal. La goule étendit soudain son bras ; Cugel le tailla da de son épée, courut se réfugier derrière un autre piédestal, puis s'élança ventre à terre et avec une grande agilité en direction de la terrasse. Déjà, la porte se refermait ; Cugel se jeta dans l'étroite ouverture. Claquant la porte, il ferma les verrous. La goule s'écrasa de tout son poids contre les planches, et les verrous émirent un crissement de protestation.

Cugel se retourna pour croiser le regard clair et inquisiteur de Derwe Coreme.

- Que s'est-il passé ? demanda-t-elle. Pourquoi n'avez-vous pas tué la goule ?

- Les guerriers ont décampé avec leurs torches, répondit Cugel. Je ne pouvais voir où frapper et trancher.

- Voilà qui est étrange, dit-elle d'un ton songeur. La lumière semblait bien suffisante pour un si piètre exploit. Pourquoi n'avez-vous pas utilisé les pouvoirs de l'amulette, ou bien fendu la goule de la tête aux pieds ?

- Une mort aussi simple et expéditive n'est point souhaitable, déclara Cugel avec dignité. Il me faut méditer longuement pour décider ensuite la meilleure façon dont le monstre expiera ses crimes.

- Bien sûr, dit Derwe Coreme. Bien sûr.

Cugel revint à pas tranquilles dans l'immense salle.

- Revenons à ce festin ! Que le vin coule à flots ! Tout le monde doit porter un verre à l'avènement du nouveau Seigneur de Cil ! Derwe Coreme sussurra :

- S'il vous en plaît, Excellence, montrez-nous le pouvoir de l'amulette afin de satisfaire notre curiosité !

- Mais bien sûr !

Cugel effleura les escarboucles, les unes après les autres. Elles émirent des grondements et grognements exprimant un malheur atroce, interrompus par instants d'une lamentation ou d'un hurlement.

- Pouvez-vous faire plus que ça ? s'enquit Derwe Coreme avec le sourire candide d'une enfant espiègle.

- Certainement, si tel était mon désir. Mais en voilà assez ! Buvons !

Derwe Coreme fit signe au sergent de la garde.

- Dégaine ton épée et tranche le bras de ce bouffon, puis apporte-moi l'amulette.

- Avec plaisir, Sérénissime Dame !

Le sergent s'avança, l'épée nue.

Cugel cria :

- Reste où tu es ! Un pas de plus et ma magie tordra chacun de tes os à angle droit !

Le sergent regarda Derwe Coreme, qui éclata de rire.

- Fais comme je te l'ai ordonné, ou alors crains mes représailles, dont tu connais la nature.

Le sergent grimaça et reprit sa progression. C'est alors qu'un domestique subalterne se rua sur Cugel ; ce dernier reconnut sous sa capuche le visage balafré du vieux Slaye.

- Je vous sauverai ! Montrez-moi l'amulette !

Cugel laissa les doigts avides tâter les escarboucles. Slaye pressa l'une d'elles et prononça quelque chose d'une voix si triomphante et stridente que les syllabes en devinrent indistinctes. On entendit comme un grand battement d'ailes et une forme noire de taille monumentale se profila au fond de la salle.

- Qui ose me tourmenter ? maugréat-elle. Qui donc m'accordera un répit ?

- Moi ! s'écria Slaye. Avance dans la salle et tues-les tous excepté moi-même !

- Non ! cria Cugel. C'est moi qui possède l'amulette, c'est à moi que tu dois obéir ! Tues-les tous sauf moi !

Derwe coreme s'agrippa au bras de Cugel, s'efforçant de voir l'amulette.

- Tes ordres sont inutiles sauf si tu appelles la créature par son nom. Nous sommes tous perdus !

- Donnez moi son nom ! s'écria Cugel. Conseillez-moi !



- Restez où vous êtes !, s'exclama Slaye. J'ai décidé que...

Cugel le frappa et bondit derrière la table. Le démon approchait, s'arrêtant pour se saisir des hommes d'arme et les jeter contre les murs. Derwe Coreme accourut vers Cugel.

- Laissez-moi voir l'amulette ; y connaissez-vous quelque chose, vous ? C'est moi qui vais lui donner des ordres !

- Il n'en est pas question ! répliqua-t-il. M'apelle-t-on Cugel l'Astucieux pour rien ? Montrez-moi la bonne escarboucle, et dictez-moi son nom.

Derwe Coreme se pencha, déchiffra la rune et allait appuyer sur une escarboucle lorsque Cugel repoussa son bras avec violence.

- Le nom ? Ou c'est la mort assurée pour nous tous !

- Appelle Vanilla ! Appuie ici et appelle Vanilla !

Cugel appuya sur l'escarboucle :

- Vanilla ! Met fin à ces querelles !

Le démon noir ne tint aucun compte de l'invocation. On entendit une nouvelle fois un vacarme assourdissant et un deuxième démon fit son apparition. Derwe Coreme hurla de terreur.

- Ce n'était pas Vanilla ! Montrez-moi l'amulette !

Mais il n'était plus temps ; le démon noir était sur eux.

- Vanilla ! hurla Cugel. Détruis ce monstre noir !

D'un vert aquatique, Vanilla était court sur pattes et large d'épaules, avec des yeux comme deux points écarlates lumineux. Il se jeta sur l'autre démon et le rugissement terrible du corps à corps déchira l'air ; il était impossible de suivre du regard ce combat frénétique. Les murs tremblaient au rythme des coups et des chutes des deux formidables créatures. La table vola en éclats sous la pression de pieds plats démesurés ; Derwe Coreme fut projettée dans un coin où Cugel la rejoignit en rampant ; il la trouva, la mine décomposée, le regard hagard, à demi consciente mais totalement privée de volonté. Cugel lui brandit l'amulette devant les yeux.

- Déchiffre les runes ! Invoque les noms; je les essaierai un à un ! Vite, il y va de notre vie !

Mais Derwe Coreme remua à peine les lèvres. Derrière eux, le démon noir, à califourchon sur Vanilla, arrachait méthodiquement, par poignées, les entrailles de son adversaire et les posait à côté ; Vanilla beuglait, hurlait, tournait sa tête d'un côté et de l'autre en essayant de mordre. Avec de grands claquements de mâchoires dans le vide et des grondements hargneux, il assénait des coups de ses bras verts gigantesques. Le démon noir plongea profondément ses bras et saisit un quelconque noeud vital; Vanilla fut réduit à l'état de dépôt visqueux d'un vert étincelant, sorte de limon constitué d'une myriade de particules où chaque lueur et étincelle se mit à voleter, à trembloter et enfin à se fondre dans la pierre.

Slaye, rictus au lèvres, se dressait au-dessus de Cugel :

- Tenez-vous à la vie ? Donnez-moi immédiatement l'amulette et je vous épargnerai. Retardez votre geste ne serait-ce que d'un instant, et vous êtes un homme mort !

Cugel se dépouilla de l'amulette, mais ne put se résoudre à l'abandonner. Il prit un air rusé pour dire :

- Je peux remettre l'amulette au démon.

Slaye lui lança un regard furieux :

- Alors nous sommes tous morts. Peu m'importe. Faites donc. Je vous en défie. Si vous voulez la vie sauve, eh bien ... l'amulette !

Cugel baissa les yeux sur Derwe Coreme.

- Qu'adviendra-t-il d'elle ?

- Vous serez bannis tous les deux. Et maintenant, l'amulette, car voici le démon.

La créature noire les dominait de très haut ; en toute hâte, Cugel remit l'amulette à Slaye, qui poussa un cri perçant et toucha une escarboucle. Le démon gémit, roula sur lui-même et s'évanouit.

Slaye se tenait en retrait, un sourire de triomphe sur les lèvres.

- Maintenant, vous et la fille, disparaissez. Je n'ai qu'une parole mais vous n'aurez rien de plus. Vous conservez vos misérables existences : partez.

- Accordez-moi une faveur ! plaida Cugel. Faites-nous transporter en Almery, dans la Vallée du Xzan, où je pourrai me débarrasser d'un chancre nommé Firx !

- Non, répondit Slaye. Votre requête est repoussée. Partez immédiatement.

Cugel remit Derwe Coreme sur ses pieds. Encore sous le choc, elle fixait d'un air hébété la grande salle en ruines. Cugel se retourna vers Slaye.

- La goule nous attend sur la promenade.

Slaye hocha la tête.

- C'est fort possible. Demain, elle sera châtiée sur mon ordre ; ainsi en ai-je décidé. Ce soir je ferai venir des artisans du monde inférieur pour remettre à neuf la grande salle de banquet et restaurer la gloire de Cil. Hors d'ici ! Croyez-vous qu'il m'importe de savoir comment vous échapperez à la goule ? Son visage s'empourpra, et il eut un geste vague de la main en direction des escarboucles. Hors d'ici, et tout de suite !

Cugel prit Derwe Coreme par le bras et la conduisit de la salle vers le grand portail d'entrée. Slaye était campé sur ses jambes écartées, épaules voûtées et tête penchée en avant. Il suivait du regard les moindres gestes de Cugel. Ce dernier déverrouilla la porte, l'ouvrit et s'avança sur la terrasse.

Le silence régnait le long de la promenade. Cugel mena Derwe Coreme au bas des escaliers, puis sur le côté, dans la luxuriante végétation de l'ancien jardin. Là, il s'arrêta et tendit l'oreille. Du palais lui venaient des bruits d'activité : grincements et crissements, cris rauques et beuglements, ainsi que des éclairs de lumières multicolores. Au fond de l'allée centrale, sur la promenade, se profila une grande silhouette blanche qui se glissait de l'ombre d'un piédestal à une autre. Elle s'arrêta pour écouter les bruits et observer les lumières flamboyantes avec étonnement. Profitant du moment où elle était absorbée dans sa contemplation, Cugel conduisit Derwe Coreme derrière les bordures sombres du feuillage, et ils disparurent dans la nuit.

Traduction de Bénédicte Alliot et Julie Dufour

Vous touverez la suite des aventures de Cugel au Ch. 2 de CUGEL L'ASTUCIEUX, LES MONTAGNES DE MAGNATZ. Les premières pages de la traduction française diffèrent de la version anglaise actuellement publiée par Grafton Books : dans cette dernière, Cugel voyage quelque temps avec Derwe Coreme avant de l'abandonner lâchement aux mains d'un infâme vieillard Busiaco. Dans la version disponible en français, Cugel se trouve seul dès le début du chapitre.

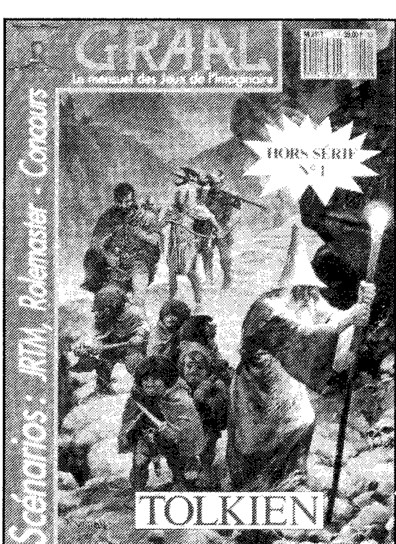
HORS-SERIE

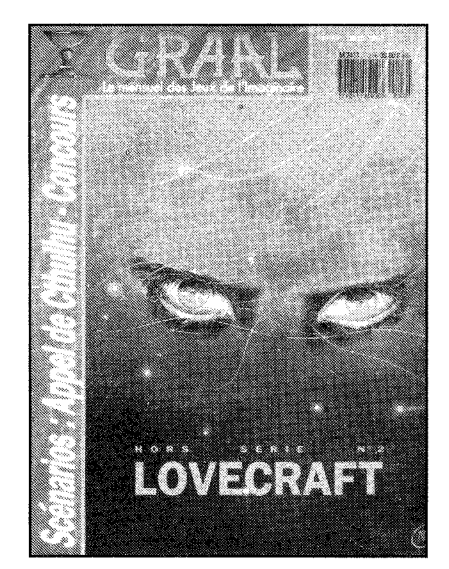
100 Pages d'Aventures

GRAAL

Pour en savoir plus

Hors-Série n°1 **TOLKIEN** ☞





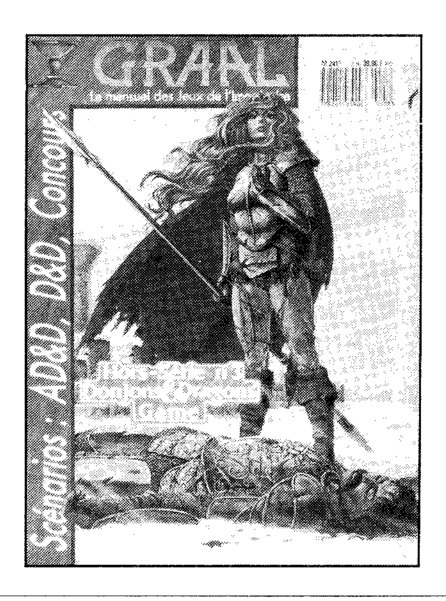
☜ **LOVECRAFT**

Hors-Série n°2

D&D et AD&D ☞

+ Version Hardback

Hors-Série n°3



Je désire commander

- ☐ le Hors-Série n°1 - **TOLKIEN**
- ☐ le Hors-Série n°2 - **LOVECRAFT** } au prix unitaire de 39 Frs
- ☐ le Hors-Série n°3 - **D&D et AD&D**
- ☐ le Hors-Série n°3 - **D&D et AD&D - Version Hardback** au prix unitaire de 59 Frs

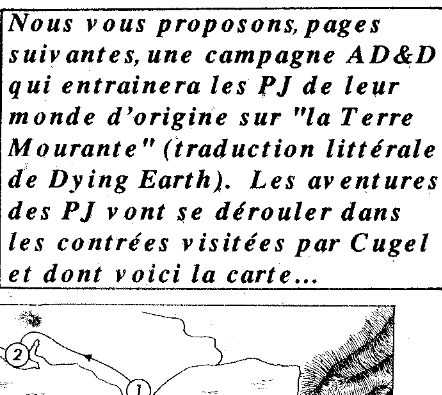
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Socomer** 35, rue Simart - 750 18 Paris.

Nom : .... Prénom : ....

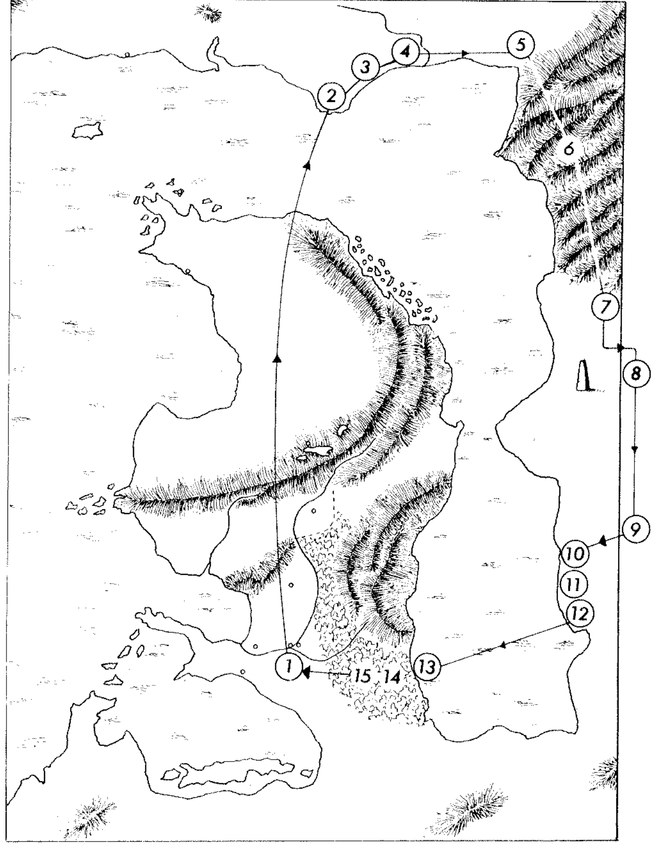
Adresse : ....

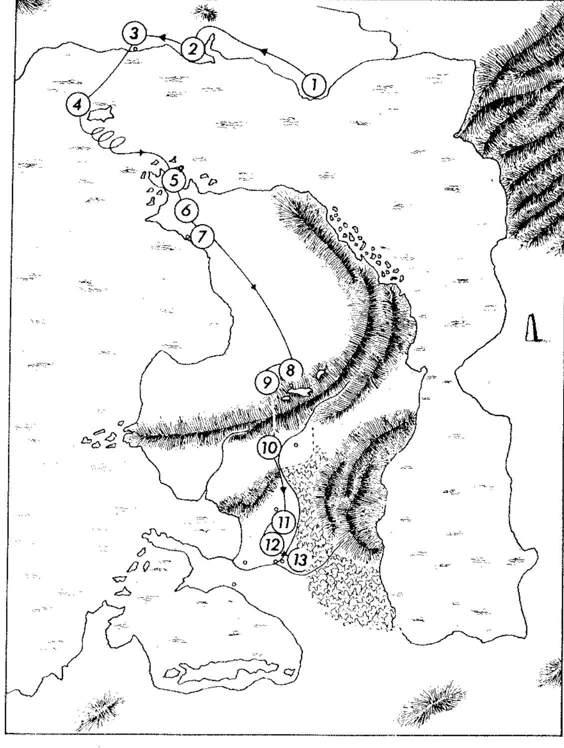
Code Postal : .... Ville : ....

Les voyages de Cugel



Nous vous proposons, pages suivantes, une campagne AD&D qui entrainera les PJ de leur monde d'origine sur "la Terre Mourante" (traduction littérale de Dying Earth). Les aventures des PJ vont se dérouler dans les contrées visitées par Cugel et dont voici la carte...





CUGEL L'ASTUCIEUX

(1) Le magicien Iucounu surprend Cugel en flagrant délit de cambriolage. Firx, une horrible créature, est intégrée aux viscères de Cugel.

(2) Un démon invoqué par Iucounu emporte Cugel, par la voie des airs, jusqu'à la grève de Shanglestone. Cugel atteint les villages de Smolod (dont les habitants portent tous de lentilles violettes) et de Grotz (dont les habitants travaillent pour ceux de Smolod).

(3) Cil : Cugel massacre une innocente créature-coquillage et se débarasse de trois malédictions pernicieuses. (voir la nouvelle publiée dans ce numéro).

(4) Rencontre avec les Busiacos qui font payer cher la traversée d'une rivière soit disant infestée de reptiles vitreux.

(5) Dernière auberge avant les montagnes de Magnatz. Les prix y sont très élevés car ceux qui vont mourrir n'auront plus besoin de leur argent...

(6) Village de Vull où Cugel est rapidement promu au rang de guetteur, une position très élevée. Mais il abandonne son poste, ce qui provoque le retour de Magnatz et la destruction du village.

(7) Domaine de Pharesme, le sorcier qui recherche la Totalité depuis des siècles et s'en trouve privé par l'appétit de Cugel ; ce dernier doit retourner un million d'années en arrière pour retrouver la Totalité. Il échoue et regagne son époque.

(8) (Hors carte) Rencontre avec des pélerins dans une auberge au sud des montagnes de Magnatz.

(9) (Hors carte) Arrivée à Erze Damatz, le lieu de dévotion des pélerins. Cugel s'introduit dans l'obélisque sacré afin d'envoyer les pélerins vers la Mer Songane, à travers le Désert d'Argent.

(10) Rencontre avec les hommes lézards, des pélerins s'emparent de leur village. Cugel et quelques autres continuent leur voyage.

(11) Chaque nuit, un palais enchanté apparait en bordure de plage. Des voyageurs sont morts de faim en restant pour le regarder.

(12) Village habité par des hommes-fauves, d'aspect féroce. Ils invitent Cugel et son ami Garstang à un festin. Les deux hommes doivent se couper un doigt et le mettre dans la marmite commune.

(13) Après la traversée de la mer Songane, Cugel et Garstang arrivent près d'un village d'antropophages. Garstang est tué.

(14) Cugel est capturé par des hommes rats. Enfermé dans un trou, il doit y attirer deux autres voyageurs pour retrouver sa liberté.

(15) Le sage Zaraidès, qui vit dans un arbre, débarasse Cugel de Firx mais refuse de l'aider contre Iucounu. Cugel se rend seul au castel du magicien dans l'intention de se venger. Malheureusement une erreur de prononciation dans un sortilège ramène notre héros à son point de départ : la grève de Shanglestone. C'est le début du deuxième voyage de Cugel (Cugel Saga).

CUGEL SAGA

(1-2) De la grève de Shanglestone, Cugel se réfugie à Flutic, la demeure de Maitre Twango. Il y trouve l'Eclaboussure de Lumière Brise-Ciel Pectorale qu'il fixera par la suite à son couvre-chef.

(3) Saskervoy : Cugel se fait engager sur la "Galante" afin de retourner vers le sud.

(4) Lausicaa, l'île où les hommes sont voilés. Cugel ruse pour conserver son emploi mais ils est démasqué; Il s'enfuit avec la "Galante" en enlevant les trois filles du propriétaire et sa femme.

(5) Après maintes péripéties, Cugel doit abandonner le bateau qui s'échoue sur une plage de vase. Au village de Thusvold, il aide Nisbet le constructeur de colonne.

(6) Demeure de Faucelme, qui offre à Cugel un bout de corde magique et tente de lui extorquer son écaille.

(7) Port Perdusz : Cugel se fait accepter dans une caravane grâce à son bateau volant.

(8) Kaspara Vitatus, destination de la caravane : Cugel y vend le bateau volant à deux personnes différentes, et quitte la ville précipitamment.

(9) Gundar : village des Emosynaire solaire. Cugel quitte les lieux avec une caravane en tant que gardien... de dix-sept vierges.

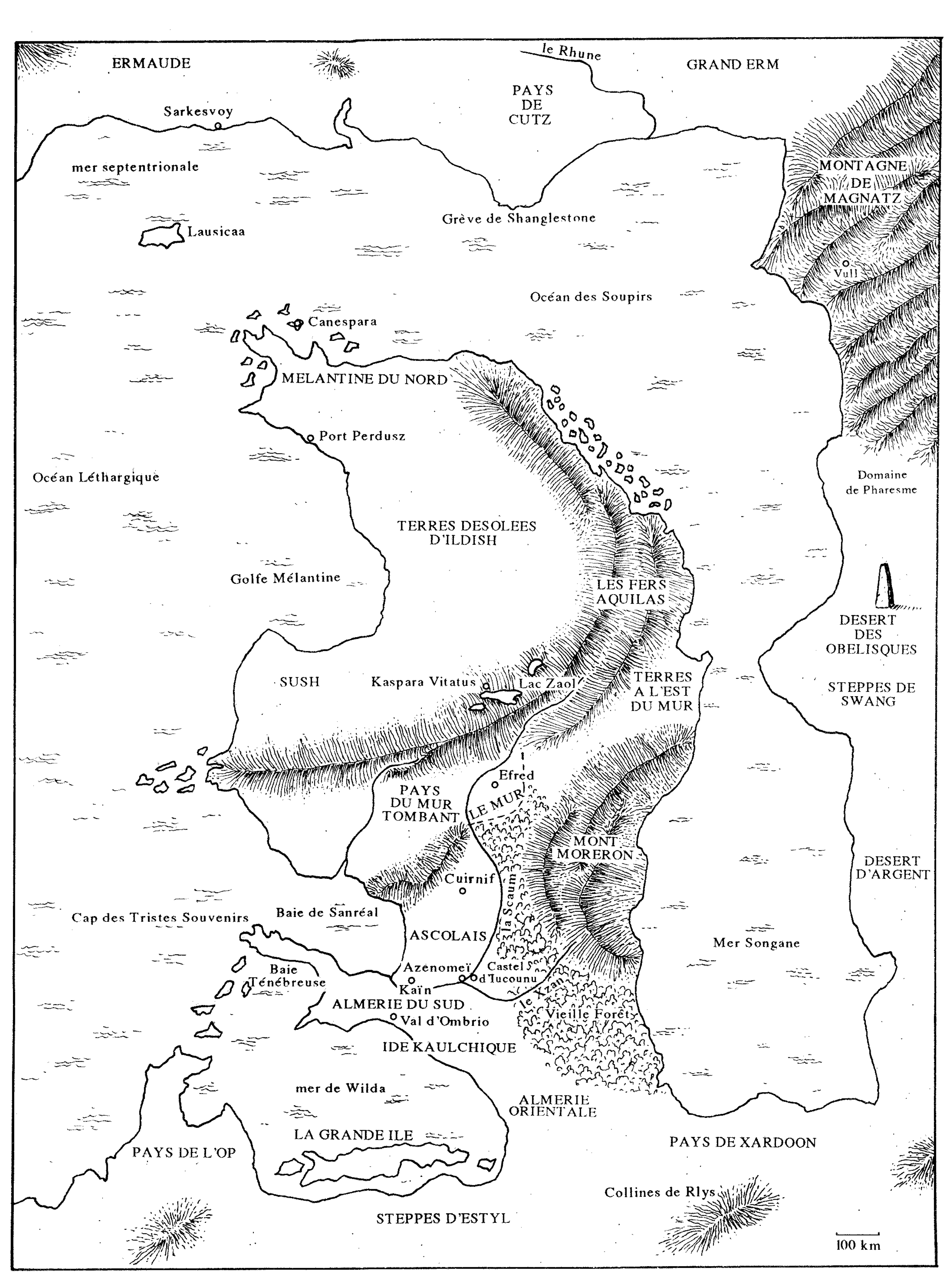
(10) Lumarth : ville des cinq démons. Cugel est envoyé au temple de Phanpoum afin d'enseigner au démon la douceur et la bienveillance.

(11) Cuirnif : Le duc de la ville organise un grand concours de magie. Cugel expose un "trou magique". Il ne gagne pas et doit quitter la ville à la suite d'un malentendu.

(12) Pergolo, demeure de quatre magiciens qui, comme Cugel, haïssent Iucounu.

(13) Avec l'aide des quatre magiciens, Cugel se venge de Iucounu et s'empare de son castel.

Nicolas Loubier


ERMAUDE
le Rhune
GRAND ERM
PAYS
DE
CUTZ
Sarkesvoy
mer septentrionale
MONTAGNE
DE
MAGNATZ
Lausicaa
Grève de Shanglestone
Vull
Océan des Soupirs
Canespara
MELANTINE DU NORD
Port Perdusz
Océan Léthargique
Domaine
de Pharesme
TERRES DESOLEES
D'ILDISH
Golfe Mélantine
LES FERS
AQUILAS
DESERT
DES
OBELISQUES
SUSH
Kaspara Vitatus
Lac Zaol
TERRES
A L'EST
DU MUR
STEPPES DE
SWANG
Efred
PAYS
DU MUR
TOMBANT
LE MUR
MONT
MORERON
DESERT
D'ARGENT
Cuirnif
la Scaum
Cap des Tristes Souvenirs
Baie de Sanréal
ASCOLAIS
Mer Songane
Baie
Ténébreuse
Azenomeï
Castel
d'Iucounu
Kaïn
le Xzan
ALMERIE DU SUD
Vieille Forêt
Val d'Ombrio
IDE KAULCHIQUE
mer de Wilda
ALMERIE
ORIENTALE
LA GRANDE ILE
PAYS DE XARDOON
PAYS DE L'OP
Collines de Rlys
STEPPES D'ESTYL
100 km

CUGEL héros ou imposteur ?

Les PJ rencontreront sûrement Cugel au cours de leur voyage sur Dying Earth. Le Maître de Jeu doit donc se préparer à jouer ce personnage exceptionnel.

Peu de personnages ont connu autant de déboires que Cugel. Il ne manque pourtant pas d'ingéniosité, de vivacité, de perspicacité ni de ténacité, qualités qui auraient fait d'un autre que lui un homme riche et respecté. Il possède aussi d'autres talents moins avouables et se montre à l'occasion menteur habile, tricheur éhonté, corrupteur cynique... Il est même capable de tuer de sang-froid lorsque les circonstances l'exigent. Il faut dire à sa décharge que ses adversaires se montrent tout aussi retors et dénués de scrupules : pour survivre sur la Terre Mourante, il ne faut montrer aucune faiblesse !

Si Cugel ne manque pas de ressources, comment expliquer ses revers ? On ne peut invoquer une malchance tenace car les dieux du hasard l'ont souvent aidé à se tirer de situations dangereuses. Mais Cugel a un point faible : quand le sort lui est favorable, il ne sait pas s'arrêter. C'est un excessif, un incroyable jouisseur. Il lui faut toujours plus de richesse, de plaisirs, de femmes, la meilleure chère et le meilleur breuvage...

Réduit à la misère ou la pauvreté, il prend des risques inconsidérés pour en sortir. Ne nous étonnons donc pas de le voir s'enfuir en courant, sans une terce en poche, poursuivi par la meute vociférante de ses ennemis.

COMMENT JOUER CUGEL

Cugel se montre ordinairement sociable, affable et de compagnie agréable, bien qu'on puisse reprocher à sa conversation d'être superficielle. Son goût pour les plaisirs de la table lui attire la sympathie des bons vivants. Ses rapports avec les femmes sont sans ambiguïté : enjôleur de la pire espèce, Cugel se conduit comme un rustre. Son plaisir assouvi, il les abandonne.

Si Cugel entre en compétition avec un PJ pour une question d'argent ou de survie, il use de moyens détournés pour parvenir à ses fins : diffamation sournoise, élimination temporaire... L'élimination radicale est en principe réservée à ceux qui ont heurté sa susceptibilité. Quelle que soit la méthode utilisée, il se montre prudent et méfiant à l'extrême. Dès qu'il prend l'avantage, il utilise toutes les ressources de sa mauvaise foi pour consolider sa position.

Vous l'aviez compris, Cugel est un homme qu'il vaut mieux ne pas avoir pour ennemi. Il a la rancune tenace et la meilleure conduite à suivre est de composer avec lui, cartes sur table, pour des profits mutuels.

S'il doit se battre, Cugel se montre habile escrimeur et fait même preuve d'un certain courage sous la pression des circonstances. Mais face à plus fort que lui, il fera plutôt confiance à ses longues jambes et à sa robuste constitution.

Pour conclure, signalons que Cugel ne reconnait pas volontiers ses erreurs et ses vices, comme en témoigne ce jugement qu'il porte sur lui même : ***"Je suis l'unique honnête homme de ce monde de coquins et de canailles - aussi m'est-il difficile d'accumuler des richesses"***

CARACTERISTIQUES AD&D

For : 11 **Int** : 14 **Sag** : 16
Dex : 18 **Co** : 15 **Ch** : 13
Voleur 10° niveau, PV : 54, CA : 6
picpocket 65%, crocheter 25%, trouver / désamorcer pièges 45%, se déplacer en silence 90%, se cacher 90%, détecter bruits 75%, grimper 95%, lire 20%.

Précisions sur les caractéristiques :
Sagesse : de toute évidence, l'astuce, la volonté et l'intuition exceptionnelles de Cugel justifient amplement ce score. D'un autre point de vue, Cugel ne peut être considéré comme "sage" car il se laisse facilement aveugler par la perspective de gains rapides.
Charisme : ce score n'est valable que dans des conditions optimales (Cugel bien vêtu, face à un auditoire sans préjugé).

Talents divers :
Vermier : connaissances satisfaisantes, quoiqu'en dise son maître Drofo.
Navigation : très solides
Carrier : sommaires
Dons artistiques : Cugel est capable d'exécuter la danse traditionnelle des pêcheurs de homard.
Connaissances philosophiques : superficielles. Adopte fréquemment des points de vue contradictoires. Aucun effort de synthèse.
Guetteur : assidu et consciencieux
Boucher : novice maladroit

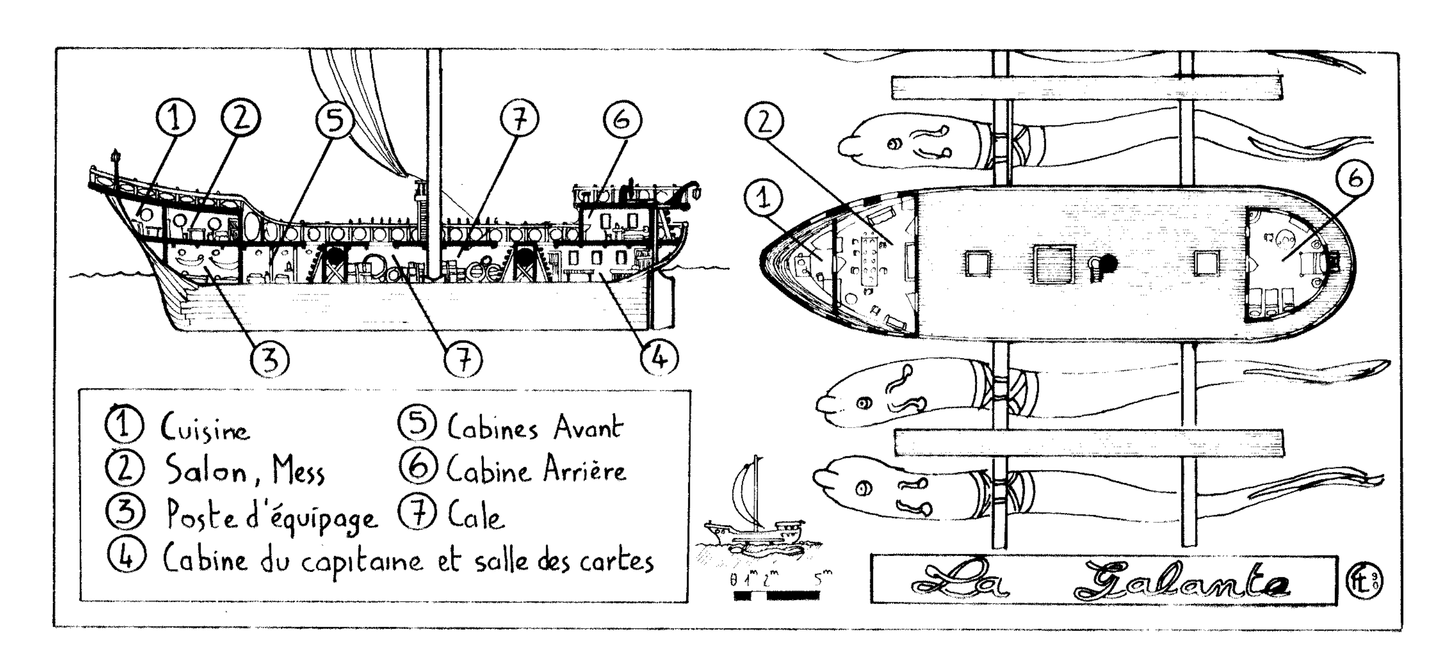
Compétences :
Etiquette (15), Sens de l'Orientation (17), Pêche (16), Funambulisme (18), Contrefaçon (17), Déguisement (15), Estimation (16), Histoire ancienne (15), Jeu (15), Saut (14), Connaissance des arts (13), Course (13), Endurance (18), Argumentation spécieuse* (17).

Compétences martiales :
Epée et dague (spécialisation)

* *Note : cette compétence dépend du Charisme (nbe d'unité 1, modif. -1 à -3 suivant difficulté).*

CE QU'ILS PENSENT DE CUGEL

Bunderwal (subrécarge à bord de la Galante) : "C'est un vagabond à face de renard sous un chapeau plus que fantaisiste. Ses longs doigts en spatule font penser à ceux de Larkin le voleur de bébé - la seule différence est que Larkin a été pendu et Cugel pas encore." **Drofo** (Maître vermier) : "Cugel perd beaucoup d'énergie à se pavaner devant les jeunes filles... Il fait tout bien pour de mauvaises raisons". **Mme Sodink et ses filles** : "Ses caractéristiques naturelles sont vraiment médiocres." Quant à ses performances amoureuses : "Ses tripotages maladroits et ses mains froides, quelle corvée ! Il est fier de ses innovations mais on a entendu de petits enfants échanger des théories d'un intérêt plus irrésistible". Nul doute que ces propos peu amènes ne soient le fruit de quelque rancune ! Laissons donc la parole à **Vance**, chroniqueur impartial : "Cugel était un homme aux talents multiples, avec un caractère à la fois maniable et obstiné. Il avait la jambe longue, la main adroite, le doigt léger, la langue subtile... Ses yeux au regard perçant, son long nez fouineur et sa bouche amusante donnaient à sa figure quelque peu inclinée et osseuse une expression de vivacité, de candeur et de bonhomie."



POSSESSIONS DE CUGEL

Les possessions de Cugel varient au cours de ses aventures. Lancez 1d 10 :

1-2 bourse flasque, pas d'arme
3-6 bourse flasque, avec arme
7 1d 10 terces, avec arme
8 idem avec 1d 100 terce en sus
9 Cugel transporte dans ses viscères une créature nommée Firx. Retirez en ignorant 9.
10 Il lui manque un doigt. Retirez en ignorant 9.

Quelque soit le résultat du jet précédent, Cugel peut détenir un ou plusieurs objets magiques. Lancez 1d20 :

1-10 *Amulette de Nourriture Eternelle* en touchant une substance minérale ou végétale, l'amulette la ramollit et la rend comestible - en lui conservant sa saveur d'origine. Emet un bruit ténu en présence de poison.

11 *Graisse de Baies d'Ossip :* un cirage qu'on applique sur ses bottes. Tout objet frappé du pied se met alors à léviter pour une durée proportionnelle à la force du coup.

12 *Corde Extensible :* elle mesure 3m mais peut s'étirer à la demande sur une longueur allant jusqu'à 10 km. Le mot de commande "Tzip" permet de lier quelque chose, "Tzap" dénoue la corde.

13 *Tube de concentré bleu :* projette un liquide bleu à 50 pas. Une personne atteinte (jet toucher) subit l'effet d'un sort "Peur".

14 *Parchemin :* il énumère les dix phases du cycle laganétique. Le texte est obscur, mais un érudit en donnerait peut-être 100 terces.

15 *Baguette :* colle de manière définitive un objet à un autre. (étui protecteur)

16 *Trompette magique :* glissée dans la bouche d'un mort, suscite l'articulation des vingts derniers mots prononcés.

17 *Poudre scintillante :* appliquée sur une épée, lui confère un bonus de 1d4+1 aux dégâts pour un nombre de touchers réussis limité (à déterminer par le MJ)

18 *Anneau de protection :* extensible. On peut l'enfiler de la tête au pied. Le possesseur devient alors invisible.

19 *Sort :* Cugel a mémorisé un sort.

20 *Eclaboussure de lumière BriseCiel pectorale :* écaille ornée d'un motif élaboré rayonnant autour d'un noeud central rouge foncé. C'est un objet de trés grande valeur (en fait l'organe vital du démiurge Sadlark, une créature du Monde d'en Haut). Effets au contact : mouillée, elle ne provoque que des picotements sans gravité, sèche, elle absorbe irrémédiablement la créature qui la touche. Pas de JP. Autres pouvoirs : rend le porteur invulnérable à toute magie d'origine terrestre.

Frédéric Lascombe

LA GALANTE

La Galante est le vaisseau à bord duquel Cugel traversa la Mer Septentrionale en qualité de sous-vermier (voir Cugel Saga).

Longueur : 35 m, *hauteur mât* : 25 m, *propulsion* : mixte (voile + attelage de vers) *jauge* : 300 tonneaux.

Capitaine : Baunt, *Subrécargue :* Bunderwal, *Maître d'équipage :* Sparkin, *Gabiers :* Parmele, Tilitz, *Stewart :* Bork, assisté par : Claudio, Vilips, *Maître vermier :* Drofo, *Vermiers :* Lankwiler, Wagmund (ou Cugel), *Cuisinier :* Angshott, *Charpentier :* Kinnolde, *Mousse :* Codnik.

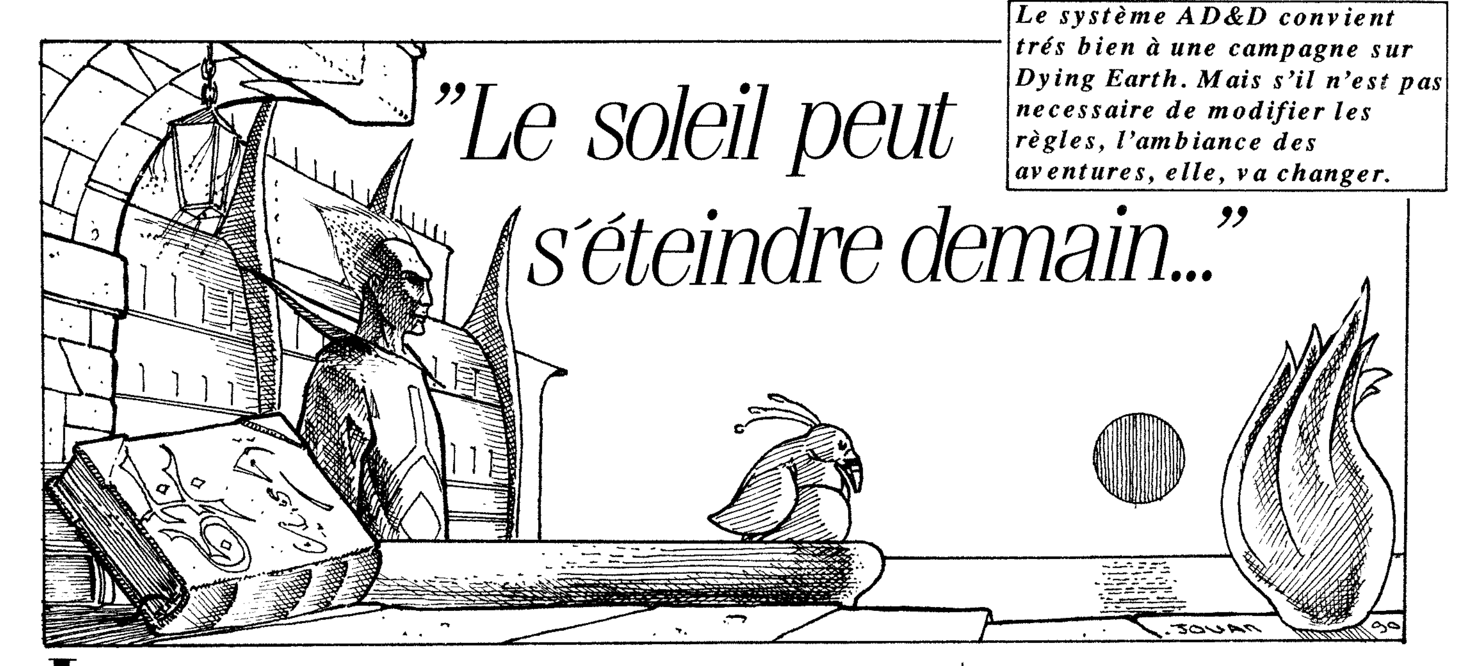
LES VERS

Description : Les vers ont un diamètre de 2 à 3 m pour une longueur dix fois supérieure. Ils se propulsent grâce à leurs nageoires caudales. Leur couleur va du rose à l'écarlate en passant par l'ivoire (jaune sulfureux pour les vers malades). Leurs têtes portent une courte trompe, un petit oeil unique et deux pédoncules terminés par des protubérances, organes directionnels que l'on peint aux couleurs de leur propriétaire. Un ver coûte entre 600 et 2000 terces.

Philosophie : le ver se montre généralement docile et placide. "C'est un sage, bien qu'il n'utilise que six concepts : le soleil, la vague, le vent, l'horizon, les profondeurs, la voie conforme, la faim et l'assouvissement... Pourquoi comptez-vous sur vos doigts ?"

Mode d'emploi : les vers sont attachés par des harnais fixés à des encorbellements latéraux munis de passerelles. Des appâts, suspendus devant leurs têtes, règlent leur allure. Pour conduire le ver du bassin de repos au navire, ou pour le faire passer, en pleine mer, d'un côté à l'autre du vaisseau, le vermier doit le chevaucher. Il attache une selle sur l'animal, lui encapuchonne l'oeil et le dirige par un toucher léger des protubérances (avec doigté !). Si une main criminelle les a entaillées, le ver, fou de douleur, file droit devant lui...

Entretien : Rûde et ingrate est la tâche du vermier, qui l'accomplit le plus souvent trempé de la tête au pied. Elle ne nécessite pas moins de 10 accessoires : brosse, grattoirs, gouges, alésoirs, onguents, lotion tonique, baumes permettant de nettoyer l'animal, de décrasser et polir ses branchies et d'éliminer les parasites tels que timpes, pustes, et mites des nageoires. Alésoirs, crocs, manchettes et clystères sont utilisés pour dégager la clote avant d'administrer un vigoureux lavement (si vigoureux que le vermier en reçoit souvent les conséquences en pleine figure...).



"Le soleil peut s'éteindre demain..."

Le système AD&D convient trés bien à une campagne sur Dying Earth. Mais s'il n'est pas necessaire de modifier les règles, l'ambiance des aventures, elle, va changer.

L'oeuvre de Jack Vance offre un grand choix de thèmes et de genres différents. C'est un auteur complet, bien au-dessus de la production moyenne que l'on nous sert impitoyablement.
Parmi l'un de ses nombreux cycles, celui de Dying Earth (la Terre Mourante) est nettement orienté vers l'Heroïc Fantasy. Il comprend, dans l'ordre, les ouvrages suivants : *Un Monde Magique*, *Cugel L'Astucieux*, *Cugel Saga* et *Rhialto le Merveilleux*. Il est situé dans un futur très lointain alors que la plupart des aventures AD&D se déroulent sur des mondes à peine éclots*.

LE DECLIN DE LA RACE HUMAINE

En ce vingt et unième éon, la déchéance s'est emparée de la terre. La Lune a disparu du ciel où roule lentement un vieux soleil sanglant sur le point de s'éteindre. La science s'est dissipée au profit d'une magie déséquilibrée et peu fiable pour le profane, alors que certains magiciens détiennent une puissance inégalée. L'approche de la fin du Monde, acceptée avec fatalisme, engendre l'apathie générale. Seuls quelques héros, personnages souvent comiques comme Cugel, se lancent dans des aventures épiques qui dérèglent cet état de somnolence.

Le monde se dépeuple. La population se regroupe dans de vieillles cités antiques, comme la légendaire *Kaïn* ou *Azenomeï*. Chacun survit de petits travaux, de métiers improvisés, du pillage d'antiques sépultures et autres moyens aléatoires ou malhonnêtes de gagner de l'argent. Mais si l'on ressent un profond désespoir, il s'efface régulièrement devant un optimisme et une joie de vivre irréductibles :
"Ils étaient joyeux, ces gens de la Terre à l'agonie, fébrilement gais, car la nuit infinie était proche, où le soleil rouge clignoterait enfin et deviendrait noir."

POURQUOI RENONCER A LA JOIE

Certains grands personnages, ducs et princes, entretiennent le culte du passé et organisent voyages et recherches, soit dans un but culturel, soit pour se distraire. Dans *Un Monde Magique*, Guyal de Sfere s'exprime ainsi :

"- Partout où l'on peut observer la normalité de l'esprit, les habitants exécutent habilement les gestes qui les ont nourris hier, la semaine dernière, il y a un an. On m'a bien informé de mon aberration : pourquoi chercher une accumulation pédante? m'a-t-on répété. Pourquoi chercher et demander ? La terre refroidit, l'homme pousse ses derniers soupirs ; pourquoi renoncer à la joie, à la musique et aux festivités pour de l'abstrait et de l'abstrus ?"

D'autres tentent de recréer une espèce humaine pure et nouvelle. Mais c'est sans espoir : le monde se meurt.

L'erreur des grands hommes du passé ressort à chaque instant dans la férocité des monstres qu'ils ont créés ou la veulerie des quelques magiciens qui s'accrochent comme des sangsues à leur pseudo-savoir.

Car s'il existe encore de puissants magiciens, leur art lui-même est sur le déclin : jadis, plus d'un millier de sortilèges étaient connus. Pontécilla le Pieux, souverain du Grand Motholam, persécuta les magiciens et le savoir fut en partie dispersé et perdu.

On chuchote néanmoins que le magicien Pandelume connait toutes les incantations oubliées ; cependant, il réside en Embelyon et seul le sortilège de "l'Appel au Nuage Violent" permet d'atteindre cette contrée mythique.

LE REGNE DE L'HYPOCRISIE

Dans toutes les classes de la société, le superficiel, l'improvisation et la veulerie sont de règle. Rares sont ceux qui éprouvent des scrupules à tromper leur prochain. L'homme le plus humble maîtrise l'art de la parole et de la supercherie, et les monstres eux-même ne sont pas avares de propos flatteurs ou comiques alors même qu'ils ne songent qu'à distraire leur proie pour mieux la dévorer. Car il existe de nombreuses races hybrides d'homme et de bête, hantant les routes et prêtes à tuer le voyageur faible ou crédule. Les plus virulentes sont le déodande, l'erb qui change sans cesse de place, reculant ou avançant de quelques pas sans jamais être à l'aise, le sim, le shambe à six pattes, le sindic... La plupart furent créées par le magicien Follinense pour le bon plaisir du roi Kutt le fou, qui par désillusion, lâcha ses monstres dans la nature. Singulièrement intelligents et rusés, ils causent d'importants ravages mais répugnent heureusement à s'approcher des groupements humains trop nombreux. Face à l'une de ces créatures, l'homme normal est impuissant. Il est conseillé aux voyageurs de s'abriter pendant la nuit et de ne pas s'éloigner des chemins tracés pendant le jour.

UNE DOUCE ANARCHIE

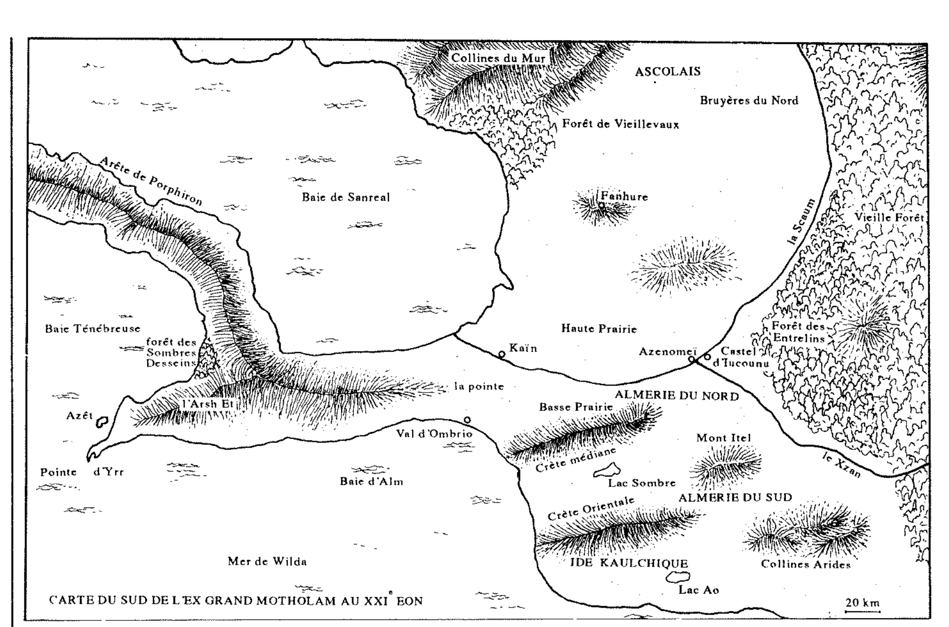
Vance ne prend pas la peine d'expliquer le fonctionnement politique et économique de son univers. Il se contente de le suggérer. Ici, un duc sanguinaire règne en autocrate, dans une autre ville, ce sont les prêtres qui détiennent le pouvoir, ailleurs, des villageois élisent un Elder...

Bien que ralenti, le commerce se pratique encore sur terre et sur mer. Une monnaie unique, la terce, a cours dans tous les territoires connus. L'appelation de terce, bien qu'elle ait des consonances familières, n'explique pas sa provenance. On ne sait pas qui la frappe. Peut-être est-ce le même argent qui circule depuis des éons, mais Vance ne le précise pas. En fait, toutes ces questions ont moins d'importance qu' on le croit : Vance est parvenu à créer un monde où l'anarchie naturelle fonctionne assez bien.

Malgré tout certaines choses ont conservé leur fraîcheur d'antan : les plats cuisinés sont toujours aussi délicieux, les religions ont d'ardents zélateurs toujours prêts à défendre leurs dogmes fantaisistes. Ces fidèles, souvent bornés et crédules, n'hésitent pas à entreprendre des pélerinages malgré les dangers des voyages. Mais leur zèle est souvent sans objet, car il semble que les dieux soient eux aussi en train d'abandonner la Terre à son sort. Certains ouvrages, cependant, font référence à d'anciennes entités ou à des démons numérotés dans des almanachs poussièreux. Aujourd'hui, leur influence a bien diminué. Leurs rejetons, comme les gauns anthropophages qui traînent dans les ruines d'Ampridatvir ou l'énorme Phan Poum endormi dans le vieux site de Lumarth ne sont que les pâles reflets de leurs ancêtres**.

En conclusion, les oeuvres de Vance sont riches en éléments originaux et placent cet auteur au rang du meilleur écrivain de Fantasy. Même s'ils ne sont lus qu'au premier degré, ses livres satisferont n'importe quel esprit avide d'horizons nouveaux.

Richard Lebon





MENU D'AUBERGE

A l'Auberge des Lampes bleues de Saskervoy, le voyageur peut commader les mets suivants : poisson-boule grillé accompagné de carbades et de patates douces, une tranche d'ambleur rôti sauce piquante, et comme dessert, une bonne quantité de baie de Mung, le tout arrosé d'une bouteille d'Angélus de Quantique.

VALEUR DE LA TERCE

Pour les besoins du jeu, on admettra que la terce, monnaie en usage sur Dying Earth, a un pouvoir d'achat équivalent à 5 pièces de cuivres. Donc, 20 terces = 1 pièce d'or.

CULTES BIZARRES

Les Ecclésiarques Pantologistes *attendent la fin du monde, l'heure de la révélation dernière. Ils professent la doctrine de l'Isoptogénèse...*
Les Emosynaires Solaires stimulent la vitalité du soleil grâce à un rayon de vibration sympathiques créé par un brasier et concentré par un assemblage de lentilles optiques.

Les Aglustides*, secte pacifique, ne portent que des vêtements tressés avec leurs propres cheveux pour ne pas causer le moindre dommage aux êtres vivants. Il célèbrent la vitalité sous tous ses aspects et ne mangent ni chair animale, ni grains ou amandes, ni noix. Ils ne consomment que des fruits dont la graine peut être plantée et avoir une chance de pousser.*

Orthodoxie Relative *: les habitants de Lasmir vénèrent le dieu Cyshéa. Il n'est pas unique, ni omniscient, ni supra-génial, mais il est le seul à s'intéresser à cette partie du monde. Les fidèles considèrent les harpies qui vivent dans les falaises voisines comme des créatures sacrées. Elles s'emparent régulièrement d'un villageois pour le dévorer. Il est interdit de se défendre, ce serait commettre un sacrilège...*

Enthropie Egaliste *: Chacun dépend des autres, la vie sociale repose sur les échanges. Nul n'a le droit de refuser un objet qu'il possède en double, ou dont il ne se sert pas.*

D'après Vance, R. L. et N. L

NOTES

* Le cycle de Lyonesse, l'autre grand cycle d'heroïc Fantasy de Vance, est situé lui dans le passé mythique de la Terre. Il n'empèche que la magie y fonctionne à peu près de la même manière et que la plupart des objets magiques, sortilèges, etc, sont transposables d'un univers à l'autre.

** Quand il se réveille, Phan Poum est toujours capable de renverser les maisons comme des châteaux de cartes. A lui seul, le démon ravage la ville de Lumarth. Si sa puissance a décliné, elle reste non négligeable...

Féroces, mais subtils

Pas de bonne campagne AD&D sans monstres originaux ! Ceux de Dying Earth allient la férocité des bêtes sauvages à la ruse de l'homme.

Chez beaucoup d'auteurs, la peur inspirée par les monstres vient de leur taille imposante, de leur laideur repoussante, ou tout simplement de ce qu'ils restent toujours dans l'ombre d'une nuit complice. Chez Vance, les monstres n'hésitent pas à paraître en pleine lumière. Ce qui effraie chez eux, c'est moins leur côté bestial que la part d'humanité dans leurs paroles et leurs attitudes. Humanité pervertie car beaucoup de ces monstres sont des hybrides peut-être issus de manipulations génétiques sur notre espèce. Mais quelle que soit leur origine, (presque) tous les monstres parlent et ils s'expriment souvent dans un langage châtié plein de finesse et de sous-entendu. Mais leurs belles paroles ne les empêchent pas d'assouvir leurs instincts de la manière la plus sauvage et la plus brutale. Dans l'oeuvre de Vance, répétons-le, les monstres sont très "humains". Ils peuvent se montrer curieux, cupides, lâches, vaniteux, bavards et même à l'occasion conclure des marchés avec les hommes.

DES MONSTRES QUI PARLENT

Il est rare qu'un monstre dévore sa victime sans prendre le temps de converser avec elle, ce qui laisse au héros à la langue bien pendue une chance de sauver sa vie. Bien sûr, l'attitude de la créature sera différente selon le rapport de force : ainsi, l'on verra tour à tour le même déodande se moquer avec cynisme d'un voyageur apparemment désarmé et implorer pitié quelques instants plus tard quand l'épée de ce voyageur glisse le long de son cou. En règle générale, un monstre n'attaque sa proie de face que s'il la sent à sa merci. Dans le cas contraire, il tend un piège ou prépare une embuscade. Signalons enfin que les créatures vanciennes évoluent le plus souvent en extérieur et que les espèces se mélangent rarement : il est difficile d'imaginer un groupe composé de déodandes, de basils et de pelgranes. De toute façon, la présence d'une seule variété de ces monstres suffit à rendre une contrée invivable...

ET LES HOMMES ?

Et les hommes dans tout cela ? A quelques exceptions près, ils ne valent pas plus cher que les monstres. Cugel massacre une malheureuse créature-coquillage avec une sauvagerie digne d'un pelgrane affamé : *"Pourquoi me traiter ainsi ?"* proteste la créature avant de mourir. *"Pour une plaisante-*

JEU DE CARTES : MODE D'EMPLOI

Pour chaque monstre de Dying Earth, nous avons établi une fiche avec sa description et ses caractéristiques. Ces fiches se présentent comme des cartes à jouer insérées dans la revue. Le jeu complet s'utilise comme une table de rencontre : après avoir battu les cartes, vous en tirez une au hasard pour savoir quel type de monstre les aventuriers rencontrent*. Vous pouvez retirer du jeu les monstres ou PNJ déjà rencontrés. D'autre part, si la carte que vous venez de tirer ne vous inspire pas, il existe une solution bien simple : tirer une autre carte...

Puissance des monstres
Nous avons déterminé les caractéristiques des monstres en partant du principe que les PJ sont de niveau 3-5. Des PJ trop puissants n'éprouveraient aucune crainte face à un déodande ou un pelgrane. Dès lors, votre campagne n'aurait plus rien à voir avec les aventure de Cugel et perdrait beaucoup de son intérêt. Ceci dit, vous faites ce que vous voulez !

Nombre de monstres rencontrés
Il est laissé à votre appréciation. Cugel rencontre généralement des monstres qui chassent seuls mais il est très probable que les créatures de Dying Earth se regroupent pour attaquer une compagnie plus nombreuse...

Jour ou nuit ?
A quelques exceptions près (visp, leucomorphe) les monstres de Dying Earth peuvent chasser de jour comme de nuit. Mais c'est avec le coucher du soleil qu'ils se montrent le plus audacieux. Dans certaines régions, quand la nuit tombe, trouver un refuge sera bien souvent une question de vie ou de mort pour les PJ. Les bivouacs en rase campagne seront beaucoup plus rares que dans une campagne AD&D classique. C'est votre intérêt, en tant que MJ, de rendre les étendues sauvages de Dying Earth extrêmement dangereuses pendant la nuit. Cela obligera les PJ à pénétrer dans telle tour en ruine (hantée ?), ou dans tel manoir habité par un magicien retors et où vous avez préparé une petite aventure "en intérieur".

*** Note** : un conseil, effectuer quelques tirages pour préparer les rencontres et prendre tranquillement connaissance du texte des cartes.

LE DEODANDE

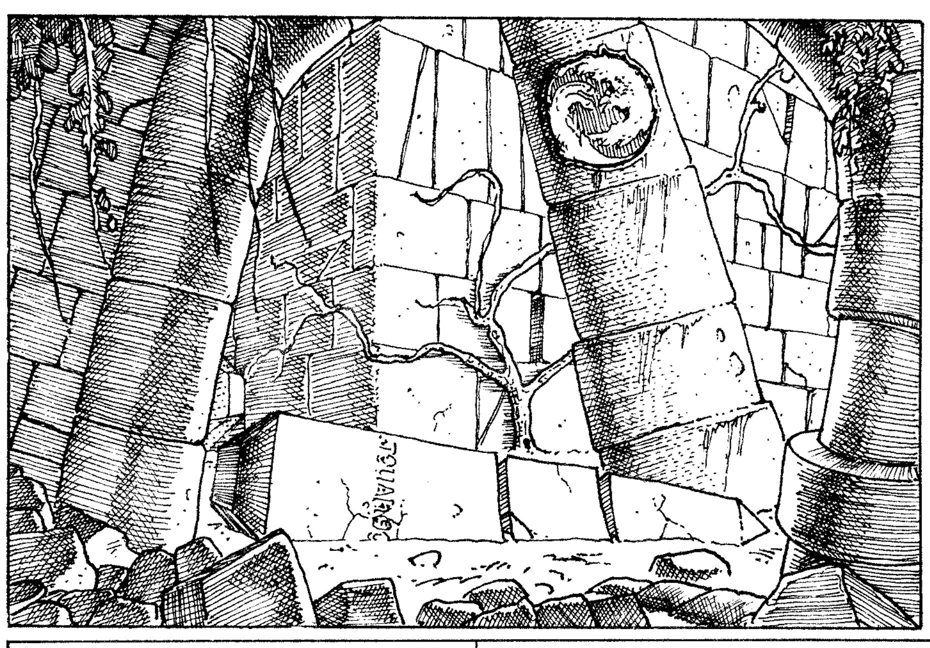
Le déodande est le monstre sur lequel Jack Vance nous donne les informations les plus précises. Cette créature imberbe est *"formé et modelé comme un bel homme élégamment musclé, mais avec une peau d'un noir terne et de longs yeux bridés"*. Son visage serait agréable sans les crocs qui pointent hors de sa bouche. On rencontre le déodande en forêt et dans n'importe quelle région sauvage, mais il aime particulièrement les gouffres rocailleux et les cimes inaccessibles. Les plus beaux spécimens habitent les montagnes de Magnatz, formées d'antiques roches noires. Ils se fondent parfaitement dans cet environnement.
Bon grimpeur, le déodande sait pister, marcher silencieusement, se cacher dans l'ombre, passer sans laisser de traces, avec la même adresse qu'une panthère. Ses gestes langoureux, sa voix douce, peuvent tromper le voyageur naïf, mais le déodande est célèbre pour son effroyable voracité. Son épaisse gorge noire peut engloutir des kilos de chair humaine et des litres de sang frais sans qu'il soit rassasié. Comme certains chiens de chasse, il pousse d'étranges cris plaintifs lorsqu'il poursuit son gibier.

rie, tu as pris ma vie et je n'en ai pas d'autre...
- Et désormais tu ne seras plus tenté de faire d'autres plaisanteries" répond froidement Cugel.
Dans le monde de la Terre Mourante, les créatures sont foncièrement égoïstes. Des milliards d'années de civilisations n'ont pas amélioré les rapports entre créatures intelligentes, au contraire : puisque le monde est en pleine décadence, puisque le Soleil peut s'éteindre d'un jour à l'autre, à quoi bon s'embarrasser de scrupules ou de remords ?

L'ORIGINE DES MONSTRES

"Il y a quelque mille ans le Roi Kutt le Fou créa une ménagerie comme il n'y en avait jamais eu auparavant, par amour du sensationnel et pour stupéfier le monde. Ce fut son magicien Follinense, qui produisit un groupe unique d'animaux et de monstres, en combinant une fantastique variété de plasmas...".
Mais le Roi fou ne s'en tint pas là.
"Il lâcha la harde entière dans la campagne, au grand désarroi de tous. Les créatures, dotées d'une éclectique fécondité, devinrent sauvages, pour ne pas dire féroces et maintenant elles errent en grand nombre dans la plaine d'Oparona et la Forêt de Blanwalt".
Quelle est la valeur de cette légende me direz-vous si aucun document n'a été gardé ? Que Nenni ! Dans sa sagesse (ou sa folie ?), Follinense a couché par écrit un bref inventaire des espèces nouvellement créées. C'est en ouvrant l'unique exemplaire du "Formulaire de Follinense" (Petit livre en cuir relié) que l'on découvre les informatoins suivantes :
Gid : hybride d'un homme, d'un griffon, d'un mollusque, d'un insecte sauteur.
Déodande : glouton, basilic, homme.
Erb : ours, homme, lézard vert, démon.
Griouse : chauve-souris ayant une bonne vue, homme, hoon insolite.
Leucomorphe : inconnu.
Bazil : félidé, homme (guêpe ?)
Cette liste de monstres ne recouvre pas toutes les espèces de Dying Earth. Il en existe d'autres comme l'Asme ou le Pelgrane.

Alain Bühler



LE LIEU DES MURMURES

"Il sentit un mouvement derrière lui, un souffle d'air... A son côté, une voix annonca : je suis Chun l'inévitable".

Ineffable conglomérat de cynisme et de méchanceté, Chun l'Inévitable porte sur les épaules une cape faite d'yeux humains arrachés à ses victimes. Pour les attirer dans son repaire, il emploie les services de belles jeunes femmes qu'il soumet par sa magie. Lith de la Prairie de Tramber (Un Monde Magique, p.82) est l'une d'elle. Chun l'a enlevée de son pays natal pour l'installer dans un lieu calme et isolé. Il l'a dotée de deux sortilèges : l'Acier Dansant pour éloigner les simples quémandeurs d'aventure sans lendemain et le charme pour intensifier l'amorce d'un semblant de passion. Quand un homme tombe amoureux de Lith, elle lui montre la moitié d'une tapisserie tissée de fil d'or qui représente un paysage bucolique. Chun l'Inévitable lui a volé l'autre moitié, explique-t-elle, pour l'accrocher dans une salle de marbre qui se trouve dans les ruines au nord de Kaïn... *"La salle est près du lieu des Murmures, marquée par une colonne penchée portant un phénix et un lézard à deux têtes dans un médaillon noir."* Et elle ajoute : *"Rapporte moi le bout manquant de ma tapisserie et je serai à toi".*
Le lieu des murmures se trouve au coeur de la Vieille Ville, là où les édifices se confondent avec la végétation, où les fougères et plantes grimpantes s'accrochent aux blocs de grès éparpillés et où abondent les petits reptiles. Auprès d'un obélisque effondré, dans une cour aux murs flétris par le temps, on entrevoit le seuil d'une bâtisse ornée d'une colonne penchée qui porte sur son fût le médaillon au lézard et au phénix. L'édifice comporte une immense salle au plafond effondré. A droite, par une brêche, on voit une autre salle et la tapisserie suspendue à un mur. Chun se tient juste derrière l'étoffe, littéralement plaqué contre le mur - il possède le pouvoir de se fondre dans la pierre - Il en sort pour arracher les yeux de sa victime. Cette dernière n'a pratiquement aucune chance d'échapper à Chun, qui est un coureur infatigable et peut changer de plan à volonté.
Pour chaque paire d'yeux arrachée, Chun récompense Lith en lui donnant un fil de la tapisserie. La jeune fille reconstitue patiemment l'ouvrage, qui représente son pays natal. Elle pourra y retourner lorsque son oeuvre sera achevée.
CONSEIL AU MJ : Si par malheur certains aventuriers se sont fait arracher leurs yeux (ce qui entraine parfois la mort), il est toutefois possible d'établir avec Chun les marchés suivant :
1) Si l'un des aventuriers est mort à la suite de l'extraction : lui ramener une très belle femme par vie perdue. La vie et les yeux seront rendus à la victime.
2) Si les yeux seuls ont été perdus : Chun les rendra à tout personnage capable de lui ramener quatre victimes aux yeux sains.

CHUN L'INEVITABLE
For 14 Int 18 Dext 18 Co 13 Sag 10 Ch 18
PV 64 AC 5 xp 1762
Chun évite tout contact corporel. En combat il utilisera l'Acier Dansant (vague d'aiguille 1d20 points de dégâts) avant de se résoudre au corps à corps (à la dague, sur la table des magiciens)
Pouvoirs : décèle l'invisible, invulnérable aux armes d'estoc, résiste aux sorts charme, envoûtement, illusion. Utilise infravision, téléportation, ralentissement, holographie, terrain hallucinatoire, ventriloquisme, surdité, voyager dans les plans, bruitage, intégration dans la roche.
Pouvoir spécial : dégagement orbital (équivalent niveau 5) : effet instantané, JP réussi, rien ne se passe, sinon les yeux de la victime quittent leurs orbites, entrainant parfois la cervelle (1d20 pts de dom et mort si jet de choc métabolique manqué).
Alexandre Grauer



La Magie du Crépuscule

En arrivant sur Dying Earth, les PJ venus d'un univers AD&D "classique" vont découvrir de nouveaux sortilèges. Inversement, les PJ magiciens étonneront ceux de Dying Earth avec les sorts de leur monde d'origine. La confrontation promet d'être interressante. Le MJ autorisera les échanges de sorts entre PJ et PNJ, la transcription d'un livre de magie à l'autre se déroulant suivant la règle habituelle.

La magie pratiquée dans le monde de Cugel fonctionne par le biais des invocations. Un sort est en fait un message envoyé dans le sensorium d'une créature afin qu'elle change la réalité. Les créatures utillisées sont de plusieurs variétés : follets, sandestins, élémentaires et enfin les daihaks, catégorie incluant les démons, les anges et même les dieux.

EN PRATIQUE : Tous les sortilèges en usage sur Dying Earth appartiennent à l'école invocation / évocation et tous les magiciens originaires de ce monde doivent être considérés comme des spécialistes de cette école. Cela ne veut pas dire que les sortilèges relevant d'autres écoles soient inefficaces sur Dying Earth : ils fonctionnent très bien, (à quelques rares exceptions près que nous verrons plus bas) ; il se trouve seulement que les magiciens de Dying Earth ont développé les sorts d'invocations à l'exclusion des autres.

Les créatures utilisées par les magiciens ne sont pas toutes conscientes, ou le sont d'une manière qui échappe bien souvent aux conceptions humaines. Lorsqu'un magicien lance un sort, il est extrêmement rare qu'il connaisse la teneur du message qu'il délivre, et encore moins la nature de la créature à laquelle il s'adresse. De même, lorsqu'un sort prend effet, la ou les créatures utilisées ne se montrent que très rarement. Ainsi, la notion de magie est-elle très fugitive, car les créatures qui doivent effectuer la tâche n'agissent qu'au moment où le sort prend effet et ne sont plus présentes par la suite. Donc, si un magicien créée du sel grâce à un sortilège, ce sel sera très ordinaire et n'irradiera aucune magie. C'est pouquoi le sort *Dissipation de la Magie* n'aura aucun effet sur lui. D'une manière générale, tous les sorts basés sur les invocations ne seront pas affectés par la Dissipation de la Magie telle qu'elle fonctionne dans d'autres univers.

Le sort Dissipation de la Magie est inefficace contre les sortilèges de Dying Earth.

Il existe cependant un moyen d'annuler une magie encore active, donc d'arrêter le travail de créatures encore à l'oeuvre : on utilise pour cela un sort nommé **Réscindence Emerite** (niveau 3 - voir liste des sortilèges).

D'autres sorts, plus puissants, permettent davantage qu'un simple "arrêt de travail" :

- Le **Prime Rétrotopic de Phandaal** permet de visualiser toutes les transformations subies par un objet et provoquées par la magie, même si cet objet n'irradie plus aucune magie au moment où l'on l'examine.
- Avec le **Second Rétrotopic,** cette visualisation s'accompagne d'un retour de l'objet à sa forme primitive.

L'UTIISATION DIRECTE DES CREATURES SURNATURELLES

On pourrait s'étonner de trouver les dieux et les démons parmi les créatures utilisées par les magiciens. Mais la Terre du XXI° Eon est vieille et les êtres surnaturels ont perdu une partie de leur puissance, leurs sphères d'action se réduisant au fur et à mesure que l'humanité les oubliait. Néammoins, les magiciens qui ont réussi à contrôler des démons sont très rares, car ils restent encore très dangereux, même pour les plus grands sorciers.

Ceci nous amène à parler d'un autre aspect important de la magie sur Dying Earth : l'utilisation directe des créatures, sans le biais des sortilèges. Cette pratique est réservée aux magiciens puissants, les seuls capables de contrôler les sandestins et les follets. Seuls les plus grands tel *Phandaal* sont parvenus à s'assurer les services de daihaks.

La magie courante repose en grande partie sur les sandestins, car ce sont les créatures les plus souvent utilisées par le biais de sortilèges, et aussi celles que les magiciens lient le plus facilement. Il en existe de très nombreuses variétés (dans lesquelles on inclue les follets) et leurs pouvoirs vont du simple nettoyage de tapis au fantastique déplacement dans le temps.

Physiquement, les sandestins se présentent souvent sous une forme humanoïde, bien qu'ils puissent en changer à volonté. Néammoins, cette pseudo ressemblance est bien le seul trait qui les rapproche de l'espèce humaine.

Car si ces êtres sont indubitablement conscients, donc capable de penser ou de tenir un raisonnement, leur intelligence est très éloignée de la nôtre : à leurs yeux, le temps est une notion totalement subjective et beaucoup d'entre eux en chevauchent le flux avec une aisance particulièrement déroutante.

ET LES PRETRES ?

Si les dieux se sont affaiblis au point de tomber sous le contrôle de magiciens très puissants, ils ne sont probablement plus en mesure de garantir des sorts à leurs prêtres, ou bien seulement des sorts de bas niveaux. Mais nous ne voulons rien imposer au MJ, qui doit envisager séparément le cas de chaque PJ prêtre : quel dieu adorait-il sur son monde d'origine ? Ce dieu a-t-il quelques chances d'exister sur Dying Earth, ou est-il mort depuis des Eons ? En répondant à cette question, le MJ décidera si le prêtre dispose encore de sorts, et si oui, à quel niveau ils sont limités. Il se peut également que l'influence d'un dieu ait diminué avec le temps et soit devenu purement locale : ses prêtres ne peuvent plus lancer de sorts qu'à proximité d'un temple, ou dans l'enceinte d'une ville sacrée, ou dans une région bien déterminée...

De même, la notion d'espace leur semble ridicule car ils peuvent se trouver en plusieurs lieux de manière synchrone.
On suppose même, non sans raison, que les sandestins vivent à la fois sur le plan d'existence de la race humaine et d'autres plans. De nombreux magiciens célèbres comme Aerlith, Phandaal, Zarune ou Ishar pensaient que les sandestins habitaient et même constituaient* depuis toujours certains des 32 plans connus.
Cette relation Sandestin / Plans est très importante, car elle oblige les humains à passer par les sandestins ou les daihaks pour franchir les limites qui les séparent de tous les autres plans. Il existe quelques sorts très puissants, comme l'Entretemps Interminable, qui le permettent, mais dans la plupart des cas le magicien devra traiter directement avec une de ces créatures.
Quant aux sorts "classiques" (ceux du Manuel des Joueurs) qui permettent le passage dans d'autre plans ou provoquent la création d'espaces dimensionels, ils ne mettent pas en jeu de telles créatures. Ils seront donc totalement inefficaces sur Dying Earth. C'est notamment le cas des sortilèges: "Corde Enchantée" "Cabane de Léomund", "Abri Sûr de Léomund", "Porte Dimensionelle", "Contact avec un Autre Plan"

***EN PRATIQUE** : Les sorts du Manuel des Joueurs permettant le passage entre les plans ou la création d'espaces dimensionels ne fonctionnent pas sur Dying Earth. Les magiciens de la Terre Mourante obtiennent ces effets par l'entremise de sandestins.*

LE FLOC

Pour traiter avec un sandestin, un magicien doit le lier, ou plutôt, il doit lier le floc du sandestin. Les flocs représentent, pour certains, l'âme des sandestins au sens humain du terme, mais d'autres prétendent qu'il s'agit d'un "réceptacle annexe de la mémoire parentale". Cette hypothèse est corroborée par les suppositions que l'on a émises sur le mode de repreduction de ces créatures : les flocs se sépareraient en deux à certains moments, donnant un nouveau sandestin et un autre floc, l'ajout important de mémoire et de données étant le moteur de cette bipartition.
De nombreuses autres hypothèses ont été formulées quant à la notion de floc, mais la seule certitude que l'on possède dans ce domaine réside dans l'attachement profond qui lie un sandestin à son floc.
Le temps nécessaire à un magicien pour localiser un floc de sandestin et le lier est trés long, souvent plusieurs années, parfois des décennies si le sandestin est trés puissant. Le magicien doit compulser de nombreux ouvrages afin d'obtenir les lieux de passage des flocs, la nature de ces derniers, les moyens de fabriquer des filets de capture aux dimensions adéquates...

***EN PRATIQUE** : il n'est pas exclu qu'un PJ magicien séjournant longtemps sur Dying Earth parvienne à lier le floc d'un sandestin et à contrôler la créature. Cependant, au début de la campagne, l'utilisation directe de sandestins sera réservée aux magiciens PNJ.*

Plus un magicien est puissant, plus les sandestins qu'il peut lier et contrôler le sont également ; en terme de jeu, on définit six catégories de sandestins. Le tableau suivant donne le niveau minimum que le magicien doit atteindre pour contrôler les diverses catégories de sandestins :

catégorie 1 : 18° niveau
catégorie 2 : 20° niveau
catégorie 3 : 22° niveau
catégorie 4 : 24° niveau
catégorie 5 : 28° niveau
catégorie 6 : 32° niveau

LE GRAND JUGE

Selon sa réussite lors de la "liaison" d'un floc, le magicien dispose d'un nombre plus ou moins important de **points de contrats**. A chaque fois qu'il demande un service à son sandestin, il doit dépenser des points. Quand tous les points sont dépensés, le sandestin retrouve sa liberté.
Très souvent les sandestins tentent de désobeir aux ordres qu'ils reçoivent, ou de les contourner ; le magicien peut alors leur infliger des points d'amende. Mais il ne doit pas se montrer trop sévère car, en cas d'abus, les sandestins peuvent faire appel au "Grand Juge".
Le Grand Juge est un des daihaks les plus puissants : c'est lui qui arbitre les litiges qui opposent parfois les sandestins aux magiciens : ses punitions sont exemplaires. Si un sandestin commet de graves impairs et refuse les points de contrats suplémentaires qui lui sont attribués en amende, le Grand Juge peut le forcer à accepter cette amende et même la doubler.
Son pouvoir de répression s'étend aussi aux magiciens. Si l'un d'eux utilise des moyens coercitifs sur un sandestin sans bonnes raisons, il risque le retour à l'état de simple mortel par suppression de ses pouvoirs en magie et blocage permanent de toute faculté d'apprentissage dans cette discipline.



*Note : autrement dit, la substance même de certains plans est constituée par les esprits qui l'habitent.
**Note : les PJ rencontreront certaines créatures, comme le zerd, qui peuvent les faire changer de plans. Mais, dans l'intérêt de la campagne, les personnages ne doivent pas être en mesure de changer de plan à volonté, ni de contrôler leurs déplacements entre les plans.

POUVOIRS DES SANDESTINS

Comme indiqué plus haut, il existe six catégories de sandestins, et chacunes d'entre elles possèdent des pouvoirs bien précis. Par souci de clarté, les pouvoirs ont été groupés en trois classes : les mineurs, les médiants et les majeurs.
Le tableau suivant indique le nom et les pouvoirs de chaque catégorie.

1 : follet
pouvoirs mineurs : tous.
pouvoirs médiants : 1,3,5,10.
pouvoirs majeurs : aucun.
2 : sandestin à pieds palmés :
pouvoirs mineurs : tous.
pouvoirs médiants : 1,2,3,5,6,7,9,10,11.
pouvoirs majeurs : 4,6,9,11.
3 : sandestin aux yeux rouges
pouvoirs mineurs : tous.
pouvoirs médiants : tous.
pouvoirs majeurs : 1,3,5,6,7,8.
4 : sandestin diamanté
pouvoirs mineurs : tous
pouvoirs médiants : 1,2,3,6,7,8,10,11,12.
pouvoirs majeurs : 1,2,4,6,7,10,11.
5 : sandestin diamanté aux yeux rouges
pouvoirs mineurs : tous.
pouvoirs médiants : tous.
pouvoirs majeurs : tous sauf n°2.
6 : sandestin aux yeux rouges bifalgués
pouvoirs mineurs : tous.
pouvoirs médiants : tous.
pouvoirs majeurs : tous.

Chaque sandestin possède une partie des capacités de sa race. Il arrive parfois qu'il les maitrise toutes mais cela reste très rare. Les tableaux suivants indiquent les différents pouvoirs de chaque catégorie.

MINEURS .
1 : Endormir une personne en quelques minute grâce à un schéma de lassitude.
2 : Provoquer kystes, boutons, furoncles...
3 : Créer de la matière morte non organique et non métallique.
4 : Nettoyer pièce, tapis, habits...
5 : Création de lumière (éternelle ou non)
6 : Allumer un feu à distance.
7 : Changeforme I et II.
8 : Coloration & décoloration d'objets.
9 : Traduction et déchiffrage de langues étrangères.
10 : Détection de l'aura magique.
11 : Espionnage, transmission d'images.
12 : Contrôle température dans une pièce.

MEDIANTS
1 : Mutation secondaire à volonté pour le sandestin.
2 : Création de matière morte.
3 : Déplacement instantané entre les dimensions pour le sandestin.
4 : Lévitation, télékinésie (300 kg).
5 : Vol, lévitation pour le magicien.
6 :Provoquer des douleurs, des brûlures (max. 2d6 pv de dégats).
7 : Création d'espace extradimensionnel.
8 : Changeforme III.
9 : Création d'eau à n'importe quelle température (100 litres).
10 : Détection des êtres vivants à quelques km de distance.
11 : Détection des invisibles à quelques dizaines de mètres.
12 : Mutation primaire sur une tierce personne.

MAJEURS
1 : Voyage dans le temps pour le sandestin.
2 : Retour dans le temps avec quelques personnes.
3 : Avance dans le temps avec des tiers.
4 : Désintégration de matière non vivante (1000 kg).
5 : Recharge de certains objets magiques.
6 :Invocation de lutins bleus, de petits monstres...
7 :Prévention de toute incursion temporelle/dimensionelle dans périmètre donné.
8 :Tissage d'un filet de protection afin de bloquer tout passage entre un volume donné et l'extérieur.
9 : Réparation de certains objets magiques.
10 : Déchiffrage du code de certains coffres magiques.
11 : Insertion d'objets dans une dimension donnée.
12 : Insertion d'êtres vivants dans une dimension donnée.

Ces pouvoirs ne sont pas décrits avec précision car ils varient d'un sandestin à l'autre. Par exemple, pour la création de lumière, un sandestin créera de la lumière bleue, un autre de la verte, un autre encore proposera à son maitre une palette de couleur, ou bien des variations dans la forme des sources lumineuses...

Par ailleurs, la liste des pouvoirs telle qu'elle se présente ici n'est pas exhaustive, il sera donc possible de rencontrer des sandestins ayant d'autres capacités que celles mentionnées ci-dessus.

CONTRESORTS

Il existe une autre facette originale de la magie de Dying Earth : les contresorts. En effet, il est rare qu'un magicien puisse naturellement éviter ou résister aux effets d'un sort ; les contresorts leur permettent donc de se protéger d'éventuelles agressions*.
Les contresorts se découvrent, s'apprennent et se lancent comme n'importe quel autre sortilège. On peut les utiliser de deux manières : soit en les lançant sur une surface dure inhérente à un être vivant (un ongle par exemple), soit en les lançant dans les airs autour d'une personne.
On peut définir ainsi les conditions d'utilisation de ces sorts :
Portée : au toucher
Aire d'effet : 1 personne
Temps d'incantation : 1
Jet de protection : non
La durée est variable et dépend du mode de lancement : si le sort est lancé sur un ongle, il y forme une rune qui dure un jour par niveau du magicien ; si le sort est lancé sur une personne dans son ensemble, il subsiste alors dix minutes par niveau du magicien qui lance le contresort.
Les contresorts ont des effets variables, ils agissent dans des sphères d'influence bien précises. Attention, ils ne protègent que les personnes sur lesquelles ils ont été lancés : si quelqu'un est protégé du feu par un contresort et se trouve dans l'aire d'effet d'une boule de feu, il ne sentira rien, mais les autres personnes présentes dans la zone subiront les effets normaux du sort.

INTENSITE DES CONTRESORTS

Lorsqu'un contresort est lancé, le magicien lui attribue une intensité. Un contresort d'intensité 3 ne protègera que des sorts de niveau 3 ou moins. L'intensité du contresort est au choix du magicien, mais ne peut dépasser son niveau divisé par deux : c'est-à-dire qu'un magicien de niveau 1 ou 2 ne peut lancer que des contresort d'intensité 1 ; un magicien de niveau 3 ou 4, d'intensité 2 ; etc.
A priori, il pourrait sembler plus intéressant de se lancer les contresorts sur les ongles plutôt que de les mémoriser le matin pour les lancer uniquement en cas de danger car la durée est nettement plus longue ; cependant peu de magiciens se couvrent de runes protectrices, cette pratique étant à double tranchant. Car le but d'un contresort est d'annuler les effets d'un sort, donc d'envoyer des ordres négatifs aux créatures qui régissent ces sorts. Une trop grande concentration de contresorts aurait un effet extrêmement néfaste sur tous les utilisateurs de magie situés aux environs.

*Note : il n'existe pas, dans le Manuel des Joueurs, de sortilèges équivalents aux contresorts, mais des objets magiques comme les anneaux de protection ont des effets analogues.

Si une concentration d'intensité atteint 60 ou plus dans un cercle de 10m de rayon, cela provoque une annulation de la magie ; cet effet est appelé "rentrée subjective" car il consiste à renvoyer toutes les créatures qui gèrent les sorts dans leurs plans d'origines.

***Exemple** : si un magicien s'est lancé deux contresorts d'intensité 5, la concentration est déjà de 10, si un deuxième se lance un contresort d'intensité 4 et deux d'intensité 6, lorsque ces magiciens seront à moins de 20 mètres, la concentration d'intensité atteindra 26 ! Elle augmente donc très vite et c'est pourquoi les magiciens sont très méfiants quant à l'utilisation de contresorts.*

La "Rentrée subjective" affecte tout objet et être vivant dans un rayon de 30 m et ses effets sont quadruples :

1) **Réscindence Emérite** comme si lancée par un magicien de niveau 20+1d10

2) **Second Rétrotopic** comme si lancé par un magicien de niveau 20+1d10.

3) **Perte** de tous les sorts mémorisés pour la journée.

4) **Arrêt** du fonctionnement de tout objet magique pour 2d6 jours.

CONTRESORTS-LISTE

La liste qui suit contient les contresorts les plus connus et les plus communs. Chacun d'entre eux agit sur un ensemble de sorts bien précis ; le classement peut sembler curieux et parfois les catégories se recoupent. Il faut comprendre que ces ensembles sont nés des relations qui lient les différents sandestins, relations dont la nature est totalement étrangère à la logique humaine.

Pyronégateur : niv 2 - contre le feu.

Frima-exhulteur : niv 1 - contre le froid.

Evaportie : niv 1 - protège de l'eau (à toute température).

Déviant : niv 2-contre électricité.

Tyréal : niv 3 - contre le bleu (invocation des ravages bleus).

Implexe : niv 4 - contre les éléments : eau, feu, terre, vent.

Alexidelm : niv 4 - contre l'énergie : feu, électricité, Ruine Rouge.

Corprotecteur : niv 3 - protège des affections corporelles (diplasmes, exhalaisons...)

Purifiant : niv 2 - contre les poisons et les vapeurs nauséabondes.

Pétrofixant : niv 4 - contre le déplacement du corps (Girateur, Enkystement).

Armurial : niv 2 - contre les poussées exercées sur le corps.

Intrarelatif : niv 3 - contre illusions.

Vrillant : niv 3 - contre attaques directes du cerveau.

Stabilisateur : niv 3 - contre la polymorphose (Malepsy..).

Conjurant : niv 2 - contre les malédictions (Infortune de Malfezard).

Vivioastiquant : niv 3 - contre la mort directe (Extermination Totale).

Libérateur : niv3 -contre les sorts d'immobilisation.

Les contresorts sont généralement utilisés par les magiciens, mais il arrive parfois qu'un profane utilise de tels moyens de protection. Parfois, les sorciers transcrivent les contresorts sur des parchemins afin de permettre à leurs amis de se protéger.

LES PARCHEMINS

Les parchemins sont relativement faciles d'accès* et n'importe qui peut les utiliser, quelque soit le sort qui y est inscrit. Cependant :

- Si l'utilisateur est un magicien et que le sort est de niveau supérieur à ceux qu'il peut lancer, ou s'il ne connait pas ce sort : il existe une chance d'échec égale à deux fois le niveau du sort.
- Si l'utilisateur n'est pas magicien, la chance d'échec s'élève à cinq fois le niveau du sort.

Lorsqu'un sort est lancé incorrectement, les effets de l'échec sont donnés par la table suivante :

01-40 : aucun effet.
41-60 : effets diminués de moitié si poss.
61-80 : effets aléatoires (1).
81-00 : effets inverses si possible.
00 + : explosion cervicale (2).

Pour utiliser cette table, il faut lancer un d100 auquel on ajoute le pourcentage d'échec du sort.

(1) Les effets aléatoires sont indiqués par la table suivante :

1 : apparition de petites bulles colorées.
2 : le lanceur du sort subit une rotation de 180°
3 : le lanceur est projeté à 1 m dans les airs.
4 : le lanceur est projeté de 2 m devant lui.
5 : apparition de 3 litres d'eau au-dessus du lanceur.
6 : apparition de 5 litres d'eau au hasard dans un rayon de 8 mètres.
7 : décoloration immédiate de tous les vêtements du lanceur.
8 : les cheveux du lanceur changent de couleur (au hasard).
9 : incontinence complète pour 1 journée.
10 : un objet situé à moins de 6 mètres change de couleur.

Cette table n'est pas exhaustive, chacun pourra la compléter à loisir s'il le désire.

(2) L'explosion cervicale provoque la perte d'un d6 points de vie par niveau du sort. Le personnage doit aussi réussir un jet de choc métabolique ou sombrer dans l'inconscience pendant 2d6 heures.

EN PRATIQUE : sur Dying Earth, un parchemin permet à n'importe quel personnage, magicien ou non, de lancer le sort qui y figure. Il existe cependant une chance d'échec, et le parchemin se détruit après usage.

***Note** : Les parchemins permettent au MJ de créer des situations comparables à celle de Cugel prononçant à l'envers le sortilège de l'Enkystement Lointain.

Quelques objets magiques...

La magie de Dying Earth est très complète et complexe. Les magiciens peuvent ainsi diriger leurs recherches dans de nombreuses directions. L'utilisation de sortilèges et de créatures telles que les sandestins n'occupe qu'une partie de leur vie, car la puissance d'un magicien dépend aussi des objets magiques qu'il possède, et surtout de la taille de sa bibliothèque.

Miroir Magique : permet de se voir tel que l'on s'imagine, ou tel que vous voit une autre personne.

Persilian le Miroir : cet autre miroir magique répond à trois questions, de manière d'autant plus vague et ambigüe que les questions sont imprécises. Ayant obtenu trois réponses, le propriétaire du miroir a le choix : 1) vendre ou céder le miroir et le nouveau propriétaire aura droit lui aussi à trois questions. 2) en poser une quatième, mais Persilian disparait alors définitivement.

Ravages bleus : Ce sont de petites aiguilles de verre bleu corrosif. Chacune d'elles inflige 1-3 points de dommages ; si lancées en conjonction avec un Sort d'Efficacité, 2d6 points de vie.

Barrière magique : créée à partir de petits osselets, elle se compose de barreaux lumineux verticaux haut de trois mètres : Une manière efficace de protéger un campement contre les créatures de la nuit.

Bijoux Aériens de Kalte : Ces bijoux sont des pierres précieuses (diamants, émeraude, rubis...) contenues dans des cassettes spéciales en métal bleu (alliage de fer et cuivre). Si un de ces bijoux est mis en contact direct ou indirect avec le sol, lorsque qu'on les touche par exemple, il disparait immédiatement en laissant une bouffée de fumée derrière lui.

Coupe de Dissolution : Ces coupes sont le plus souvent en granit et mesurent 10 cm de diamètre ; tout objet,sauf magique, mis à l'intérieur est dissous en quelques minutes.

Bottes de la marche Nuageuse : Permettent de marcher sur les nuages et de voler dans le brouillard.

Figurines merveilleuses de Kutt : Ces figurines représentent des animaux réduits 38 fois. Selon les ordres donnés, ces figurines s'animent et les animaux se battent, défilent, courrent...

Clef Omnipotente : Ces clefs, très rares, prennent la forme de toute serrure dans lesquelles on les introduit. Attention ! Elles ne sont pas incassables.

Bracelet d'Atwell : Ce bracelet permet de vivre dans l'eau comme un poisson.

Bille d'eau solide : Ces petites billes translucides, dès qu'elles sont frappées contre une surface solide, explosent et se transforment en 100 litres d'eau. En général, l'eau ainsi formée est à température ambiante, mais il arrive qu'elle soit bouillante, ou même glaciale.

Nicolas Loubier

EN PRATIQUE : - L'école de magie dont relèvent les sortilèges n'est pas précisée car ils appartiennent TOUS à l'école Invocation / Evocation, la seule connue sur Dying Earth.

- Certains sortilèges semblent faire double emploi avec ceux des règles officielles, ainsi "L'Altération Délmiesque" a exactement les mêmes effets que "Modification des feux naturels". Ce qui diffère alors, c'est le moyen utilisé : invocation pour les magiciens de Dying Earth, altération dans l'exemple ci-dessus pour les autres mages. Dans ce cas précis, deux approches de la magie conduisent au même résultat.

- Tous les sortilèges en usage sur Dying Earth ne figurent pas dans ces pages.
Par exemple, les magiciens de la Terre Mourante connaissent certainement un équivalent de "lecture de la magie" (qui pourrait s'appeler par exemple "Lecture Transcendante de Mirambar"). Le maître de jeu est invité à compléter notre liste de sortilèges chaque fois que le besoin s'en fait sentir.



LISTE DES SORTS

NIVEAU 1

L'altération Delmièsque
La Barricade Infranchissable de Damoult
Le Changeforme Primaire
Le Charme d'Ouverture de Damoult
La Contrefaçon Vocale
Les Délices Gustatifs
La Détection de l'Aura Magique par Phandaal le Grand
Le Disque Translucide de Damoult
La Douce Brise de Hyzer
Le Doux Globe de Hyzer
L'Enchantement Fulgurant d'Ishar le Vermillon
L'Essuye d'Aerlith
L'évaporation Colorée de Celet
Le Dépôt Coloré de Celet
L'Extermination Totale de Gor le Glauque
La Flambée Campagnarde de Delmio
Le Globe Lumineux Primaire d'Ishar le Vermillon
La Halitogénèse de Wack le Dur
L'Hologramme Merveilleux d'Ilmear le Chatoyant
L'Humide Nuée de Muliuph
Le Jaillissement Taupesque de Wack le Dur
La Maculation Malséante d'Aerlith
La Narcolepsie étouffante de Panguire
Le Serpentin électrique de Girald
Le Traducteur radical de Zarune

NIVEAU 2

Le Changeforme Secondaire
Charme de la Vision Imparfaite
Le Charme du Doux Silence
La Digitalia Séquestrante d'Arnhoul
L'Enchantement des Jambes Infatigables
L'Erradication Terrible de Gor le Glauque
La Glue Totale d'Erian le Hafelin
La Lame de Feu de Delmio
La Nappe de Brouillard de Hyzer
L'Or Ensorcelé d'Aerlith l'Ondoyant
Le Phlegmon Putride de Xarfaggio
Le Rayon Calcinant de Delmio
Le Second Globe d'Ishar
Le Sort de la Marche Légère
La Toilette Instantanée d'Aerlith l'Ondoyant
Les Vapeurs Nauséabondes de Hyzer

NIVEAU 3

L'Agoraphobie Funeste d'Aerlith l'Ondoyant
L'Ajournement Vert et Pourpre de la Joie
L'Attrape Voleur
Le Changeforme Tertiaire de Xarfaggio
La Dodécagénérosité de Lutar Nez-de-cuivre
L'Effort Electrique Instantané
L'Incantation du Don par Douze
L'Infortune de Malfezard
Les Jets d'eau Multithermiques de Muliuph
La Mise en Valeur Nasale de Khuli
La Rescindence Emérite
Le Second Hologramme d'Ilmear le Châtoyant
Sort d'Efficacité
Le Sort de la Solitude Intérieure
La Triboluminescence écarlate d'Ishar le Vermillon
Le Troisième Globe d'Ishar

NIVEAU 4

L'Apparition Spécieuse d'Ilmear le chatoyant
La Bride des Longs Nerfs de Clambard
Charme de Dissolution
Les Frimas Légendaires de Neihmar le Barbu
Le Critique de Froid de Phandaal le Magnifique.
La Dispersion Objective de Wack le Dur
L'Espace Dimensionnel de Phandaal le Grand
L'Illumination éternelle d'Ishar le Vermillon
L'Invocation des Ravages Bleus
Le Sort de la Limite d'Accès
Le Sycophante Ingambe
Les Triomphes de l'Inconfort de Panguire

NIVEAU 5

Le Charme de l'Alimentation Inlassable
La Démangeaison Lugubre de Lugwiler
Le Déplacement Luminique de Phandaal
Les Diplasmes Triomphants de Panguire
La Grapille Intempestive d'Aerlith l'Ondoyant
Le Manteau Furtif de Phandaal le Grand
La Mutation Primaire de Xarfaggio
Prime Rétrotopic
Le Second Enchantement Hypnotique de Felojum
Sort d'Angoisse
Le Sortilège de la Ruine Rouge
Le Sortilège de l'Orteil Macroïde

NIVEAU 6

Le Charme de la Mémoire Défaillante
La Chimère Archaïque d'Ilmear le Chatoyant
L'Effervescence Interne de Delmio
L'Extractif Bleu de Houlard
Le Fixateur, par Phandaal le Grand
La Galvanotaxie Déroutante de Radl
Le Girateur de Phandaal
Les Pyrocaryatides Delmièsques
Le Second Rétrotopic
Le Voile Protecteur de Phandaal le Magnifique

NIVEAU 7

Le Coffre Protecteur de Phandaal
L'Embrasement Total de Delmio
Le Froust à l'Ancienne de Tinkler
L'Infiltation de l'Accord Faussé de Radl
La Mutation Secondaire de Xarfaggio
Le Sortilège de l'Ineptie Fondamentale

NIVEAU 8

L'Appel du Nuage violent
Le Jet Prismatique Excellent
La Malepsy Physique de Xarfaggio
Le Sort du Temps Distendu
Le Sort de la Sphère Omnipotente
L'Ultime Mutation de Xarfaggio

NIVEAU 9

Le Charme de l'Heure Lente
La Malédiction de l'Enkystement Désespéré
L'Entretemps Interminable
L'Explosion Etoilée de Phandaal

les Sortilèges de Dying Earth

Niveau 1

L'Altération Delmièsque
Portée : 5 m / niveau
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : globe de 3 m de diamètre
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au sort de 1° niveau "Modification des feux Naturels".

Le Changeforme Primaire
Portée : 10 m
Durée : permanent
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 0.5 m3
Jet de protection : Non
Ce sort permet à un magicien d'altérer la forme d'un objet en terre cuite, bois, cuir, papier, tissu... Il suffit au magicien de penser la nouvelle forme pour qu'elle se créée.

Le Charme d'Ouverture de Damoult
Portée : 1 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort provoque l'ouverture de toute porte, sas, trappe... même fermée à clef. Il faut que la porte soit visible. Il est possible d'affecter une porte de 5 kgs maximum par niveau du lanceur de sort (si la porte est fermée magiquement, le sort ne fonctionne pas). Le sort inverse, la ***Barricade Infranchissable de Damoult***, provoque la fermeture d'une porte, sas, etc. Verrous et serrures se ferment à double tour. S'il n'y a pas de serrure, une cale obtenue à partir d'un objet proche vient se coincer sous la porte.

La Contrefaçon Vocale
Portée : 0
Durée : 20 minutes
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Spécial
Ce sort permet de contrefaire la voix d'une personne que l'on a déjà entendu parler. Si une des personnes qui écoutent connait bien la voix imitée, elle peut découvrir la supercherie à condition de réussir un jet sous son intellligence avec 3d6.

Les Délices Gustatifs
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 g / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de créer 10 grammes d'épices variées par niveau du lanceur de sort (une variété d'épice différente tous les deux niveaux).

La détection de l'Aura Magique de Phandaal le Grand
Portée : 12 m
Durée : 2 rd / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1m3
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire en tous points au sort de 1° niveau "Détection de la Magie".

Le Disque Translucide de Damoult
Portée : 0
Durée : 5 rounds / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : aucun
Ce sort est similaire au sort de 1° niveau "Bouclier".

La Douce Brise de Hyser
Portée : 10 m
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1m3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort provoque l'apparition d'un vent calme dans l'aire d'effets. Le vent peut être froid ou chaud. S'il reste concentré pendant toute la durée du sort, le magicien peut créer de petits tourbillons capables d'éteindre des bougies ou autres feux de petites dimensions.

Le Globe Isotherme de Hyser
Portée : 0
Durée : 1 tour / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet: sphère de 5 m de rayon
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'établir une température constante de 20° celcius à l'intérieur d'une sphère de 5m de rayon ou d'une pièce de taille moyenne si elle est fermée. Les personnages qui se tiennent dans l'aire d'effet ont un bonus de +3 sur toutes les attaques basées contre le froid.

L'Enchantement Fulgurant d'Ishar le Vermillon
Portée : 0
Durée : Instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : un projectile / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien d'affecter un projectile de la taille d'une flèche par niveau. Tous les projectiles affectés doivent être lancés normalement et dans les 10 rounds qui suivent le sort. Les dégâts de ces projectiles sont augmentés de 2.

L'Essuye d'Aerlith
Portée : 4 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort, permet de nettoyer, décrasser, des assiettes, un tapis, des vêtements... Ce sort fut créé par Aerlith l'Ondoyant qui désirait toujours être propre. La surface maximalepouvant être décrassée est de 3m. L'inverse de ce sort se nomme La Maculation Malséante d'Aerlith et provoque une maculation instantanée des objets atteints. S'il est destiné aux habits d'une personne, ou un objet qu'elle porte, cette personne a droit a un jet de protection contre la magie.

L'évaporation Colorée de Celet
Portée : 2 m
Durée : permanent
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 5 cm2 / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien de provoquer l'évaporation de tout pigment d'une surface. Si la surface affectée est écrite, les lettres disparaitront. S'il s'agit d'un parchemin magique, il y a 5% de chances par niveau du sort inscrit que l'évaporation ne fonctionne pas. Le magicien doit voir, ou avoir bien observé la surface qu'il souhaite décoloré. L'inverse, *Le Dépôt Coloré de Celet*, permet de colorer une surface. Plus le niveau du magicien est élevé, plus le "dessin" obtenu sera joli (il n'est pas possible d'écrire avec ce sort).

L'Extermination Totale de Gor le Glauque
Portée : 1 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : globe de 50 cm de diamètre
Jet de protection : Non
Grâce à ce sort, le magicien peut tuer tous les animaux contenus dans l'aire d'effet s'ils ont 1/2 Dé de Vie ou moins, (c'est-à-dire : rats, souris, cafards, mouches...).

La Flambée Campagnarde de Delmio
Portée : 6 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 cm3 de matière inflammable
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'enflammer des matières telles que le bois sec, le parchemin, les chiffons... Les effets sont analogues à ceux d'une aspersion d'alcool à brûler suivi du jet d'une allumette enflammée. Une fois enflammées, les matières se consument normalement.

Le Globe Lumineux Primaire d'Ishar le Vermillon
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : globe de 10 cm de diamètre
Jet de protection : Non
Le magicien qui lance ce sort créée un globe lumineux au centre de sa main ouverte, paume vers le haut. Le globe a un diamètre de 10 cm et éclaire à 5 cm. La lumière du globe est blanche, mais le magicien peut la colorer s'il met des pigments dans sa main avant de lancer le sort (terre brune, sang séché, charbon en poudre, herbe broyée...). Le globe dure tant que le magicien se concentre dessus ; plus le niveau du magicien est élevé, moins la concentration nécessaire est importante (il peut parler au niv. 4 et regarder ailleurs au niv. 8).

L'Halitogénèse de Wack le Dur
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 100 g + 10 g / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de créer 100 grammes de sel, + 10 grammes par niveau ; le sel peut être fin si le magicien est de niveau supérieur à 6. On dit que Wack a créé ce sort pour pouvoir négocier avec les Hommes-Twk.

L'Hologramme Merveilleux d'Ilmear le Chatoyant
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 cm3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort créée une illusion en trois dimensions ; le magicien doit se concentrer dessus. Les personnes ayant une intelligence comprise entre 3 et 6 (inclus) prennent l'illusion pour la réalité.

L'humide Nuée de Muliuph
Portée : 2 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 cm3 / niveau
Jet de protection : Non
Grâce à ce sort, le magicien peut créer un nuage très humide, qui se comporte ensuite normalement. Le nuage est si humide que quelques secondes passées à l'intérieur suffisent à tremper une personne.

Le Jaillissement Taupesque de Wack le Dur
Portée : 10 m + 1 / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 m2 + 1 m2 / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort fait jaillir du sol des mottes de terre. Ce sont des boules de 20cm de diamètre ; toute personne présente dans l'aire d'effet au moment du jaillissement doit réussir un jet sous sa dextérité pour ne pas tomber, (les créatures très lourdes ne sont pas affectées par ce sort).

La Narcolepsie etouffante de Panguire
Portée : 20 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 dé de vie / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque l'apparition d'un sandestin mineur (invisible, impalpable...) qui tisse un schéma de lassitude dans le cerveau des personnes visées. Elle s'endorment alors en quelques secondes ; si elles possèdent cinq dés de vie ou plus, elles ont le droit a un jet de protection contre la magie afin d'éviter les effets du sort.

Le Serpentin électrique de Gigald
Portée : 10 m + 1 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : 1/2
Ce sort permet au magicien de lancer un petit éclair bleuté qui part de son doigt et va toucher la créature visée ; ce serpentin crée un choc (comme lorsque l'on met les doigts dans une prise de courant). Les dégâts sont de 2 pv, 1 pv si le jet de protection contre la magie est réussi; mais le choc électrique reste le même.

Le traducteur Radical de Zarune
Portée : 0
Durée : 5 rounds / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort invoque un sandestin des plus mineurs qui se met à portée du magicien (ou dans le magicien). Il transmet par télépathie la traduction des paroles, ou des écrits d'une langue que le magicien ne comprend pas. Le sandestin connait deux langues différentes, pas plus. Il reste invisible et indétectable.

NIVEAU 2

Le Changeforme Secondaire
Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 10 cm3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'altérer la forme de n'importe quelle matière non vivante et non magique. Plus le niveau du magicien est élevé, meilleur est la réussite de la nouvelle forme ; si le magicien est un sculpteur émérite, il peut créer par ce sort de belles statues.

Le Charme de la Vision Imparfaite
Portée : 10 m / niveau
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 5 m3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire à celui du manuel des joeurs "ténèbres sur cinq mètres".

Le Charme du Doux Silence
Portée : 5 m / niveau
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 4 m3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire à celui du manuel des joueurs "silence sur cinq mètres".

La Digitalia Séquestrante d'Arnhoult
Portée : 2 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 m2 / niveau
Jet de protection : neg
Les personnes atteintes par ce sort, et qui ratent un jet de protection contre la magie lâchent immédiatement tout ce qu'elles tiennent en main et agrippent de toutes leurs forces le premier gros objet à portée: un poteau, un ami, un arbre, comme si leur vie en dépendait.

L'enchantement des Jambes Infatigables
Portée : 0
Durée : 24 h
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : non
Ce sort permet à la personne réceptrice (ou l'animal), de ne pas se fatiguer pendant toute une journée de marche, d'exercices, de courses...

L'Eradication Terrible de Gor le Glauque
Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : 1/2
Ce sort permet au magicien de tirer un rayon noir et fin de son index, les dommages sont de 5PV + 2 par niveau. Si la créature visée a moins de 7PV (au maximum) elle meurt instantanément ; sinon elle a droit à un jet de projection contre la magie qui diminue les dégâts de moitié s'il est réussi. L'utilisation de ce sort est très mal vue et Gor le Glauque est mort brûlé par une cabale de magiciens qui désiraient voir la fin de ses expériences nécromantiques.

La Glue Totale d'Erian le Halefin
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 m2 / niveau
Jet de protection : 1/2
Ce sort provoque l'apparition d'une nappe de glue d'une surface de 1m2 par niveau du magicien. Les personnes prises dans cette nappe ont les pieds collés au sol. Pour s'en sortir, elles doivent réussir un jet de "Tordre des barres". Un essai est autorisé par round ; cet essai se fait a + 40% si un jet de protection contre les souffles est réussi lors du premier contact avec la nappe. La glue se comporte comme de la glue normale: elle sèche au soleil et se dissout dans l'eau...

La Lame de Feu de Delmio
Portée : 0
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une arme métallique
Jet de protection : Non
Ce sort invoque un petit follet qui créée une flamme autour d'une arme métallique (hache, épée, pointe de lance...). Les dommages de l'arme sont augmentés de 1d6 grâce à cette flamme.

La Nappe de Brouillard de Hyzer
Portée : 2 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 2 m2 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au sort du 2e niveau "nuage de brouillard" ; mais il se dissipe comme un brouillard normal : vite en plein soleil, lentement par temps frais et humide.

L'or Ensorcelé d'Aerlith l'Ondoyant
Portée : 0
Durée : 1/2 heure / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 5 pièces / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet de fabriquer de l'or à partir de n'importe quelle matière. L'or reprend sa nature originelle à la fin du sort.

Le Phlegmon Putride de Xarfaggio
Portée : 2 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : 1/2
Ce sort provoque l'apparition d'un abcès profond et purulent dans une partie du corps de la victime. La perte de PV est de 2d6 et la partie du corps atteinte est immobilisée par la douleur. Si un jet de protection contre la pétrification est réussi, les dommages sont divisés par deux.

Le Rayon Calcinant de Delmio
Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : 1/4
Ce sort permet au magicien de faire jaillir de ses mains un jet de flamme. La créature visée a droit à un jet de protection contre les souffles, avec l'ajustement dextérité si elle voit le rayon partir et si elle peut bouger. Les dommages sont de 1d6PV par niveau et sont divisés par 4 si le jet de protection est réussi.

Le Second Globe d'Ishar
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : globe de 10 cm de diamètre
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au *Globe Lumineux d'Ishar*, mais le magicien peut déplacer le globe par pensée et celui-ci se déplace de 20 m par round.

Le Sort de la Marche Légère
Portée : 0
Durée : 1/2 heure / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : non
Grâce à ce sort, le magicien ou la personne de son choix peut courir au maximum de sa vitesse pendant la durée du sort. La vitesse de déplacement de la personne affectée est augmentée de 10 m / round.

La Toilette Instantanée d'Aerlith l'Ondoyant
Portée : 0
Durée : spéciale

Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : Non
Grâce à ce sort, le magicien ou une autre personne se trouve nettoyé, ainsi que ses vêtements ; il a les cheveux lavés, coupés, peignés, les ongles récurés et coupés et il est parfumé. Ce sort cire aussi les bottes, mais les seules couleurs disponibles sont le brun et le pourpre car Aerlith ne portait que ces deux couleurs.

Les Vapeurs Nauséabondes de Hyzer

Portée : 3 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : volume de 3m X 6m X 2m
Jet de protection : spécial
Ce sort est similaire à celui du 2° niveau "nuage puant". La différence est que le nuage se dissipe normalement (vite s'il y a du vent, très lentement dans un endroit clos).

NIVEAU 3

L'Agoraphobie Funeste d'Aerlith l'Ondoyant

Portée : 30 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : 1/2
Ce sort invoque un follet qui inscrit dans le cerveau de la victime une peur intense des espaces vides telles que les plaines, les rues vides, les places... Si un jet de protection contre la magie est réussi, les effets ne durent que 2d6 heures, sinon ils durent 2d6 jours.

L'Ajournement Vert et Pourpre de la Joie

Portée : 20 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : 1/2
Ce sort provoque chez la victime une très profonde mélancolie. Elle peut se défendre normalement si elle est attaquée, mais ne s'intéresse à rien ; elle passe son temps à boire, fumer, rester assise à regarder dans le vide ; elle recherche la solitude. La durée du sort est de 20 - sagesse heures ; elle est divisée de moitié si un jet de protection contre la magie est réussi.

L'attrape Voleur

Portée : 20 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : neg
Ce sort doit être lancé sur une corde qui va alors s'enrouler autour de la victime désignée, en se couvrant d'aiguillons. Si la victime voit la corde arriver et réussit un jet de protection contre les souffles, elle peut l'éviter. Une personne qui fait des mouvements brusques alors qu'elle est entourée de la corde perd 1d6PV par mouvement.

Le Changeforme Tertiaire de Xarfaggio

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : volume de 0.5 m3/niv
Jet de protection : Non
Ce sort agit comme les autres changeformes, ses effets sont cependant plus puissants : il peut affecter toute combinaison de matière non vivante, non magique. Par exemple, une planche pleine de clous devient une roue cerclée de fer. Les quantités des différentes matières ne changent pas, seul la forme et les arrangements sont modifiés.

La Dodécagénérosité de Lutar Nez-de-cuivre

Portée : 10m
Durée : 1 heure + 1 / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : la créature touchée
Jet de protection : aucun
Ce sort correspond au sort "suggestion" (3° niveau), à la différence que le magicien doit demander à la victime de lui donner quelque chose. Il doit commencer tous ses ordres par "Et si vous me donniez..." Le jet de protection se fait a - 4 si la victime ne se méfie pas du magicien.

L'Effort électrique instantané

Portée : 20 m + 2 / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cône de 30 m de long et 5 m à la base
Jet de protection : 1/2
Les effets de ce sort sont similaires à ceux du sort "éclair" (3° niveau).

L'Incantation du Don par Douze

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 12 pièces de monnaie
Jet de protection : Non
Ce sort permet de créer douze pièces de cuivre à partir d'une seule. Les sandestins qui gèrent cette création sont très avares et c'est pourquoi ce sort ne fonctionne qu'une seule fois par jour.

L'Infortune de Malfezard

Portée : 110m
Durée : 1 jour / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Ce sort invoque une malédiction sur la victime qui ne peut plus posséder sur elle que cinq pièces de monnaie au maximum. Tout l'excédent est perdu de manières diverses et variées. Ce sort est inefficace si au moment ou la personne le reçoit elle porte moins de 14 pièces de monnaie sur elle.

Les Jets d'eau Multithermiques de Muliuph

Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien de tirer de ses mains des jets d'eau, l'un est brûlant, l'autre glacé. Les dégâts sont de 1d3 par niveau par jet d'eau. La cible a droit a un jet de protection si elle voit les jets arriver sur elle ; elle doit réussir un jet de 3d6 sous sa dextérité par jet ; chaque réussite permet d'éviter un jet d'eau.

La Mise en valeur nasale de Khulip

Portée : 2 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : neg
Ce sort provoque chez la victime un allongement de l'appendice nasal, de 1mm par niveau du magicien qui lance le sort. La victime perd un point de charisme par cm gagné. Le sort peut être évité si un jet de protection contre la magie est réussi.

La Réscindence Emérite

Portée : 2 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'annuler les effets d'une magie basée sur les invocations (follets, élémentaires, sandestins mineurs...) si celle-ci se manifeste encore. Par exemple : un globe lumineux sera dissipé, un élémentaire sera renvoyé chez lui, une malédiction dissipée. Les chances de réussite sont les mêmes que celle du sort "dissipation de la magie".

Le Second Hologramme d'Ilmear le Chatoyant

Portée : 20m + 50cm / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cube de 40' d'arête + 1 cube de 10' / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort est similaire au sort "force spectrale" (3° niveau).

Sort d'efficacité

Portée : 0 m
Durée : 3 rounds / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : un objet / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort doit être lancé sur une créature intelligente et un objet, ou une série d'objet ; il permet alors au couple d'agir comme une arme de jet : si le sort est lancé sur un homme et des flèches, il peut les lancer à la main comme si elles étaient lancées par un arc. En général on utilise ce sort pour lancer de petites aiguilles bleues appelées "ravages bleus".

Le Sort de la Solitude Intérieure

Portée : 50 m
Durée : 3 rounds / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : neg
Ce charme est similaire au sort "immobilisation des personnes" (3° niveau). Il ne peut affecter qu'une seule personne à la fois ; le jet de protection se fait a - 4.

La Triboluminescence écarlate d'Ishar le Vermillon

Portée : 0
Durée : 1 tour / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Une fois ce sort lancé sur une personne, tout choc subi par celle-ci provoque l'apparition d'une vive lueur rouge. (le choc peut être une chute, un coup en combat...). Toute personne regardant le recepteur du sort lors d'une illumination doit réussir un jet de protection contre la magie, ou être aveuglé pendant un round. Si la personne réceptrice du sort n'est pas consentante, elle a droit à un jet de protection contre la magie afin d'en éviter les effets.

Le Troisième Globe d'Ishar

Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : globe de 10 cm de diamètre
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire aux autre sorts de *Globes d'Ishar*. Les globes sont virtuellements éternels : ils durent à peu près 100.000 ans. Il est possible de les déplacer, il faut pour cela utiliser une petite baguette fourchue de platine et la pointer vers le nouvel emplacement désiré.

NIVEAU 4

L'apparition Spécieuse d'Ilmear le Chatoyant

Portée : 3 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
Ce sort est similaire au sort "tueur fantasmatique" à la différence que l'illusion créée n'est pas forcement la cristallisation des peurs de la victime, mais dépend aussi du choix du magicien. Il est possible de faire apparaitre n'importe quoi aux yeux d'une seule personne.

La Bride des Longs Nerfs de Clambard

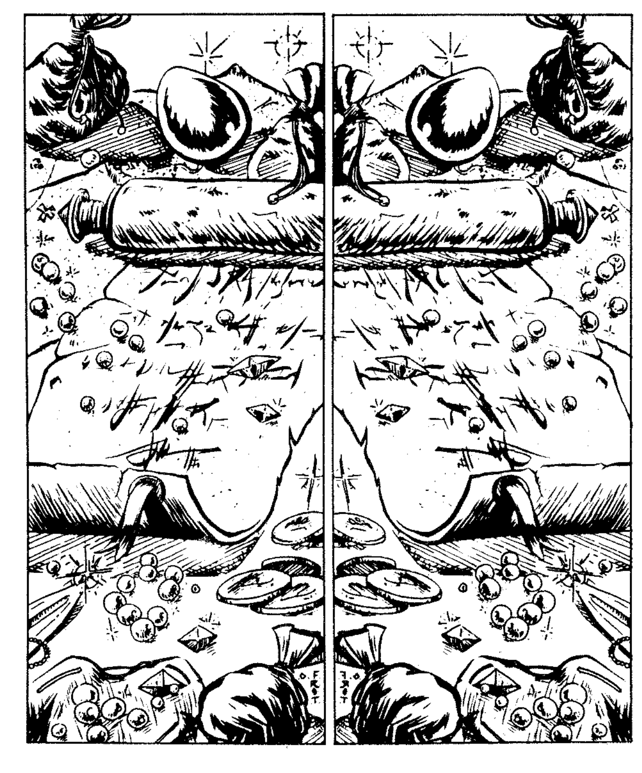
Portée :3 m / niveau
Durée : 1 heure / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet :une créature
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque l'apparition d'un follet qui s'insère dans le sensorium de la victime et exacerbe toutes ses terminaisons nerveuses : une étoffe douce semble être du papier de verre, lors d'une poignée de main elle a l'impression qu'on lui a broyé la main... La durée du sort peut être divisée par deux si un jet de protection contre la paralysie est réussi. Lors d'un combat, tous les dommages subis sont aussi amplifiés (multipliés par 3). La victime ne perd pas réellement ces points de vie, mais ceux normalement infligés. Si elle tombe à 0 avec des dommages amplifiés, elle passe brusquement à -40PV et meurt alors d'un arrêt cardiaque.

Charme de Dissolution

Portée : 50 cm / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1/2 m3 / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort permet de désintégrer, de dissoudre 0.5 m3 de matière morte (pierre, bois mort, mousse sèche, tissus, métal...) ou de matière vivante en état de décomposition (cadavres, végétaux coupés depuis quelque temps, champignons...). Si l'objet qui doit être désintégré est magique, un jet de protection contre la désintégration évite les effets du sort.

Les Frimas Légendaires de Neihmar le Barbu

Portée : 30 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 26
Zone d'effet : 10 m2 / niveau
Jet de protection : Non
Lorsque ce sort est lancé, de légères brumes glaciales apparaissent dans l'aire d'effets, le magicien peut revivre tous les instants importants de cet endroit en regardant les brumes. Les images qui se forment ne sont visibles que de ses yeux. Les sandestins qui gèrent ce sort n'ont pas tous la même notion de l'importance, c'est pourquoi de légères différences peuvent se présenter si le sort est lancé au même endroit, mais interprétés par deux sandestins différents.



Il est possible de coupler ce sort avec le Second Hologramme d'Ilmear afin d'obtenir une image visible de tous. La durée de ce sort est virtuellement infinie.

Le Critique du Froid de Phandaal le Magnifique

Portée : 3 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
Ce sort peut affecter toute créature de taille humaine (jusqu'à 2m de haut) ; il provoque l'apparition de minuscule aiguilles de glace autour de la personne visée, lesquelles plongent à très grande vitesse vers la victime. Les dégâts infligés sont de (1d6+1) PV par niveau du magicien qui lance le sort. La victime a droit à deux jets de protection : le premier, contre les souffles, permet de diviser les dommages par deux, le deuxième, contre la paralysie, évite à la victime d'être engourdie pendant quatre rounds (voir le sort "ralentissement") s'il est réussi, elle ne l'est que deux rounds.

La Dispersion Objective de Wack le Dur

Portée : 1 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : objet de 1 kg / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque l'éclatement d'un objet de pierre, métal, bois mort... L'objet éclate en milliers de morceaux qui partent à très grande vitesse dans les trois directions de l'espace. Toute personne à moins de 2m subit 2d6 points de dommage par kg de l'objet, à moins de 4 m : 1d6 par kg, et à 8 m : 1d4. Si l'objet est magique, il a droit à un jet de protection contre la désintégration pour résister.

L'Espace Dimensionnel de Phandaal le Grand

Portée : 0
Durée : 1 h / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 m3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort provoque l'apparition d'un espace dimensionnel d'1m3 par niveau du magicien. Cette dimension est invisible de l'extérieur, elle est repérée par une détection de la magi, et annulée par une *Rescindence Emérite*. Les personnes à l'intérieur de cet espace peuvent voir, entendre, sentir ce qui se passe à l'extérieur. La porte de l'espace ne peut être ouverte que par le magicien qui l'a créée.

L'Illumination éternelle d'Ishar le Vermillon

Portée : 0
Durée : 1 siècle / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 dm3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet de lier un follet à un objet de façon à ce qu'il éclaire (voir le Troisième Globe Lumineux) ; l'objet éclaire bien à une distance qui correspond à 15 fois sa taille.

L'Invocation des Ravages Bleus

Portée : 3 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 m2 : niveau
Jet de protection : Non
Ce sort provoque l'apparition de milliers d'aiguilles bleues qui frappent tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet. Les aiguilles sont en verre corrosif et se comportent comme un acide très puissant mais solide ; elles se dissolvent au contact de l'air en quelques minutes. Elles apparaissent au-dessus de l'aire d'effet (2 ou 3 m selon la volonté du magicien) et plongent vers le sol ou elles s'enfoncent. Les personnes prises dans cet "orage" subissent 6d6 de dommages, tous les objets présents doivent sauver contre l'acide.

Le Sort de la Limite d'Accès

Portée : 0
Durée : 1 jour / niveau
Temps d'incantation : 11
Zone d'effet : 5 m2 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort doit être jeté sur un périmètre bien déterminé : mur, berge de rivière, marques sur le sol... Il devient impossible a quiconque de franchir le périmètre ainsi défini, le 'mur' fait 20m de haut. Le magicien peut désactiver temporairement une portion du 'mur' pour le franchir.

Sort de Torsion

Portée : 30 m
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien de provoquer une torsion sur un objet ou une personne avec une force égale à 5 plus le niveau du magicien. Si la force est appliquée sur un être vivant non consentant, un jet pour toucher est nécessaire, à +1 / niveau du magicien. La force est invisible et impalpable sauf pour la victime.

Le Sycophante Ingambe

Portée : 10 m / niveau
Durée : 1 heure / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'invoquer un petit follet appelé aussi "mouchard". Cet infra-sandestin peut prendre n'importe quelle apparence (fumée, oiseau, tableau...). Il transmet au magicien tout ce qu'il voit, au moyen d'une surface réfléchissante (verre, miroir, eau...) ; le magicien est en contact télépathique avec le mouchard et peut à tout moment changer ses ordres.

Les Triomphes de l'Inconfort de Panguire

Portée : 4 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une personne

Jet de protection : spécial
Ce sort provoque toutes sortes de désagréments physiques chez les personnes réceptrices : vomissements maladifs, incontinence extrême... Pendant toute la durée du sort, la victime doit réussir un jet de protection contre la paralysie pour ne pas être affectée, sinon elle ne peut rien faire du round. Ce sort peut provoquer une déshydratation intense et les personnes qui ont été affectées quatre fois ou plus par un des effets doivent réussir "choc métabolique" à -20% pour ne pas s'évanouir 1d6 heures.

NIVEAU 5

Le Charme de l'Alimentation Inlassable

Portée : 0
Durée : 12 heures / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de vivre pendant la durée du sort sans boire ni manger : son corps n'en ressent pas le besoin. Il n'est pas affamé à la fin du sort.

La Démangeaison Lugubre de Lugwiler

Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une personne tous les 5 niveaux
Jet de protection : Non
Ce sort provoque chez les victimes l'apparition d'aiguilles de bois qui sont légèrement enfoncées dans la peau. Elles apparaissent sous les vêtements, ou sous l'armure, et s'enfoncent si la victime porte quelque chose sur elle. Les dommages sont donc proportionnels au poids des vêtements & équipements portés : 1d6PV par 3 kg.

Le déplacement Luminique de Phandaal

Portée : 100 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de se déplacer à la vitesse de la lumière. La trajectoire du déplacement n'est pas nécessairement droite, mais peut être légèrement courbe. Le magicien peut décider d'aller à un endroit qu'il connait, ou donner une direction générale et une distance de trajet. Le magicien peut "monter" ou "descendre" d'un mètre par dix mètres franchis : pour franchir un mur de 3m de haut, il faut qu'il en soit éloigné d'au moins trente mètres. Le non-respect de cette règle entraîne la mort et la dislocation immédiate du magicien.



Les Diplasmes Triomphants de Panguire

Portée : 4 m / niveau
Durée : 1 jour / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : neg
Ce sort provoque la perte de toutes les fonctions non réflexes du corps humain. La victime respire, dort normalement, mais elle ne peut presque rien faire d'autre : il lui faut deux heures d'essais laborieux pour réussir à manger une soupe, 20 minutes pour faire 100m à pied. Un jet de protection contre la paralysie permet d'annuler le sort.

La Grapille Intempestive d'Aerlith l'Ondoyant

Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien qui le lance de dérober un objet ; il doit voir cet objet qui vient à très grande vitesse se loger dans sa main. Il ne doit pas y avoir d'obstacle entre les deux. Si l'objet est tenu par une personne, elle doit réussir un jet de "tordre les barres" à -20% afin de garder l'objet en main (pas de -20 % si elle s'attend au sort). Si l'objet est attaché, le mage peut choisir de l'arracher : la force du sort est alors de 5 + niveau du magicien.

Le Manteau Furtif de Phandaal le Grand

Portée : spéciale
Durée : 12 round / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de faire tisser par un sandestin une surface de discontinuité autour de lui qui a pour effet de le rendre invisible. Tout objet pris pas le magicien après le début du sort reste visible, sauf s'il est recouvert par un objet invisible (une pièce mise dans une bourse par exemple).

La Mutation Primaire de Xarfaggio

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 15
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de changer son apparence physique. Il ne peut pas modifier ses caractéristiques, mais changer la couleur de ses yeux, cheveux... La nouvelle forme est définitive, jusqu'à un *Second Rétrotopic*, ou une autre *Mutation Primaire de Xarfaggio*.

Prime Rétrotopic

Portée : 2 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : un objet
Jet de protection : Non
Ce sort peut être lancé sur un objet, ou une personne ; il permet au magicien de visualiser mentalement tous les états différents de cette personne ou de cet objet s'ils ont été modifiés par le biais de sandestins ou de follets : une statue créée par *Changeforme* apparaitra au magicien sous sa forme originelle. Il est possible de coupler ce sort avec le *Second Hologramme d'Ilmear* afin d'obtenir une image en trois dimensions des différents états. Ce sort utilise un sandestin puissant qui cherche dans tout le continuum des sandestins ceux qui ont étés en rapport avec l'objet / la personne afin de trouver les anciennes formes.

Le Second Enchantement Hypnotique de Felojum

Portée : 4 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : neg
La personne victime de ce sort se trouve sous le contrôle total du magicien. Toutes ses actions sont dictées par le magicien, sauf les fonctions corporelles les plus vitales (respirer...). Si le magicien ne donne aucun ordre, la victime reste statique, ou s'assoit quand elle est fatiguée. La durée de ce sort est de 20 - INT heures. Les créatures ayant une intelligence inférieure à 3 sont immunisées ainsi que celles dont l'INT est supérieure à 20. La durée est de 20mn pour les créatures ayant une intelligence de 20. Un jet de protection contre la magie à -5 permet d'annuler le sort.

Sort d'Angoisse

Portée : 14 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : neg
La victime de ce charme est prise d'une angoisse atroce. Le magicien peut diriger cette angoisse : "que se passe-t-il chez vous en ce moment?" La victime se remet en question avant de faire quoi que ce soit : Toutes ces hésitations affaiblissent ses capacités : elle n'agit qu'à la moitié de son niveau pour le lancer de sort, le combat, ses PV sont aussi divisés par deux... La durée de ce sort est de 20 - SAG heures. Les créatures ayant une sagesse inférieure à 3 sont immunisées ainsi que celles dont la SAG est supérieure à 20. La durée est de 20 minutes pour les créatures ayant une sagesse de 20. Un jet de protection contre la magie à -5 permet d'annuler le sort.

Le Sortilège de la Ruine Rouge

Portée : 4 m / niveau
Durée : 1 tour / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque la formation d'un rayon rouge d'1cm de diamètre de rayon. Ce rayon jaillit d'un objet long que le magicien doit tenir en main (bâton, lance, épée, branche...). Chaque rayon inflige 1d4 points de vie par niveau du mage à la créature qu'il touche. Si la victime voit le rayon lui arriver dessus, elle peut tenter un jet de protection contre les souffles avec l'ajustement de dextérité afin de l'éviter. Le magicien peut tirer un rayon tous les quatre niveaux pendant la durée du sort.

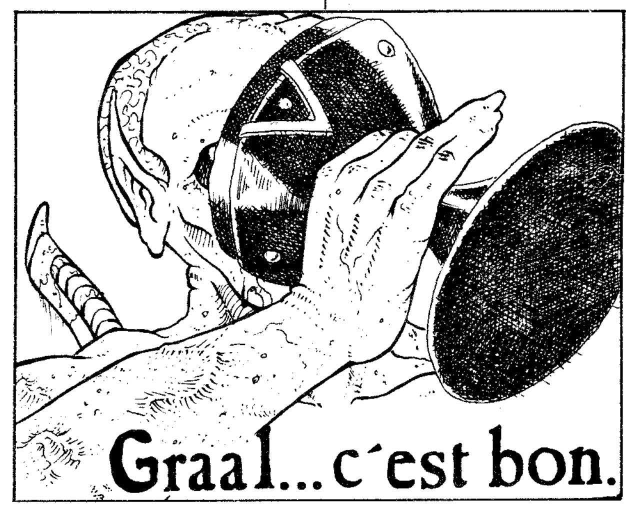
Sortilège de l'Orteil Macroïde

Portée : 5 m / niveau
Durée : 12 heures / niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
Ce charme a la propriété de grossir démesurément un orteil (déterminé au hasard) de la victime : l'orteil gonfle à la taille d'une hutte si le mage est de niveau inférieur à 14 et atteint l'honorable proportion d'une grange quand lancé par un mage de niveau 16 ou plus. Seule la taille de l'orteil est affectée et non son poids. En cas de jet de protection réussi, l'effet de grossissement est dissipé mais la victime est taraudée par une douleur lancinante qui la handicape dans ses déplacements et en situation d'exercice physique (le combat est un exercice physique).

NIVEAU 6

Le Charme de la Mémoire Défaillante

Portée : 1 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature



Jet de protection : Non
Ce sort invoque un petit sandestin qui va modifier le Lobe de l'Assimilation dans le cerveau de la victime. Les effets sont les suivants : la victime ne peut presque plus mémoriser de sort. Chaque matin le maître de jeu tire un d20 : de 1 à 5 le magicien peut mémoriser un sort de niveau 1, de 6 à 10 : un sort de niveau 2, de 11 à 14 : un de niveau 3, de 15 à 17 : un de niveau 4, de 18 à 19 un de niveau 5, et sur un 20 : un sort de niveau 6. Les sorts qui sont lancés ne sont pas affectés par cette perte de mémoire. Le seul moyen d'annuler le sort est d'utiliser le *Second Rétrotopic*.

La Chimère Archaïque d'Ilmear le Chatoyant

Portée : 1m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : Non
La Chimère provoque chez la victime la vision de ce qu'elle désire le plus ; tous ses souhaits sont exaucés: la mort d'un ennemi, la présence d'un trésor dans les poches de l'ennemi mort... Pendant la durée du sort, plusieurs visions peuvent se produire et la victime agit comme si elles étaient réelles. Le sort dure 30 heures moins la sagesse de la victime.

L'Effervescence Interne de Delmio

Portée : 3 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque la montée brusque de la température dans le corps des victimes. Si celles-ci ratent un jet de protection contre la paralysie, elles meurent instantanément, sinon, elles perdent 1d4+1 point de vie par niveau du mage. Celui-ci peut affecter une créature tous les cinq niveaux dans une aire d'effet de 50 m2.

L'Extractif Bleu de Houlard

Portée : 10 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 12
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort peut affecter 10 m3 par niveau du magicien. Il a pour but d'extraire le contenu du contenant : toutes les personnes comprises dans l'aire d'effet sont immédiatement éjectées de leur armure et de leurs vêtements pour se retrouver le nez par terre à côté. Si l'aire d'effet englobe une chaumière, les occupants se retrouvent nus à côté de la maison avec leurs effets à l'intérieur. Il en sera de même pour un château, un village...

Le Fixateur, par Phandaal le Grand

Portée : 0
Durée : 10 jours / niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : non
Par ce sort, le magicien peut soit ralonger la durée d'un sort de celle du fixateur, soit prolonger les effets d'un sort pour la durée du fixateur : fixer un *Hologramme d'Ilmear* pour 60 jours (s'il est de niveau 6) ou augmenter la durée d'un *Sort d'Angoisse* de 60 jours, par exemple.

La Galvanotaxie Déroutante de Radl

Portée : 10 m / niveau
Durée : 1 jour / niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : spécial
Ce sort affecte dix personnes par niveau du magicien, dans une aire d'effet de 10 m2 par niveau du magicien. Toutes les personnes ayant une intelligence de 14 ou plus sont immunisées à ce sort. Les victimes perdent tout sens de l'orientation, elles confondent le nord et le sud, la gauche et la droite... Elles combattent à -6, les sorts sont lancés normalement, mais le point d'impact est déterminé aléatoirement. Ce charme a été créé par Radl du temps où il appartenait au collège Vert & Pourpre, et lui a permis au 20° éon d'anéantir une armée de Goinfres Roux qui menaçait Kaiin.

Le Girateur de Phandaal

Portée : 1 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 10 kg / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort affecte une créature dont le poids ne doit pas dépasser 10 kg par niveau que le magicien a atteint, sinon il est annulé. La victime est projetée dans les airs où elle tourne à grande vitesse. Le magicien peut la faire monter de 10m par niveau. Il peut aussi augmenter la vitesse, ou la réduire. Selon la vitesse la victime subit de 1 à 5 d6 points de vie par round et elle ne peut rien faire d'autre que hurler lorsque la vitesse atteint 2'. Une personne tuée par ce sort est totalement démembrée et ses morceaux éparpillés dans un rayon pouvant atteindre 2km (ce charme ne tient aucun compte de la dignité humaine).

Les Pyrocaryatides Delmièsques

Portée : 1 m / niveau
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 10 m2 / niveau
Jet de protection : 1/2
Pendant toute la durée du sort, et dans toute l'aire d'effet, des colonnes de feu jaillissent du sol, puis disparaissent, puis apparaissent à un autre endroit. Les personnes qui bougent dans l'aire d'effet pendant le sort sont atteintes par une colonne tous les 10 m, ceux qui restent sur place le sont 5 fois dans le round. Si une personne est immobilisée elle ne peut pas tirer de jet de protection sinon elle doit réussir un jet de protection contre les souffles avec l'ajustement de dextérité afin de diviser les dommages par deux. Ceux-ci sont de 1d6 point de vie par niveau du magicien.

Le Second Rétrotopic

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : non
Ce sort permet d'annuler une transformation, mutation d'un objet ou d'un être vivant effectuée par le biais d'une invocation de sandestin, follet, élémentaire... Il faut toucher l'objet ou la personne afin que le sort puisse être efficace.

Le Transfert Lagagénique de Thasdrubal

Portée : spéciale
Durée : permanent
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort permet de transporter une créature à une distance de 100 kms par niveau du magicien. La personne qui doit être transportée doit entrer dans une cage, un démon ailé vient alors attraper la cage, et transporte la personne jusqu'à destination. Le poids transportable ne doit pas dépasser 20 kg par niveau du magicien, cage comprise. Le démon possède 12 dés de vie, vole à une vitesse de 80 km heure, et peut attaquer le cas échéant 2 fois par round infligeant à chaque fois 2d6 points de dommages avec ses griffes.

Le Voile Protecteur de Phandaal le Magnifique

Portée : 0
Durée : 1 heure / niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 10 m2 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'étendre un voile protecteur sur une surface. Le voile bien qu'impalpable doit être soutenu à des piquets, poteaux, arbres ou autres. Il empêche toute créature, magie, matière morte, d'entrer ou de sortir du volume délimité par le voile et le sol, sauf si le magicien qui a lancé le sort ouvre une barrière par un ordre mental.



NIVEAU 7

Le Coffre Protecteur de Phandaal

Portée : 1 m
Durée : 1 an / niveau
Temps d'incantation : 12
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : non
Ce sort provoque l'apparition d'un coffre de 1 m3 par niveau du magicien. Ce coffre est noir et seule une pensée envoyée par son créateur peut l'ouvrir. Très souvent les magiciens placent cet objet dans un espace dimensionnel fixé (voir *le fixateur)*. Le coffre n'est pas affecté par le feu, le froid, l'électricité ni aucune autre forme d'énergie. Seul un *Second Rétrotopic* peut l'affecter.

L'Embrasement Total de Delmio

Portée : 3 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort provoque une montée soudaine de flammes dans toute l'aire d'effet. La surface maximale pouvant être affectée est un carré de 5 m de côté par niveau du magicien. Toutes les personnes atteintes par cette brusque montée de chaleur subissent 5d6 de dommage.

Le Froust à l'Ancienne de Tinkler

Portée : 100 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : non
La victime de ce sort se voit obligée de courir à grandes enjambées vers le magicien afin de lui remettre un objet. Pour que le sort soit efficace la victime doit, si elle ne possède pas l'objet, le porter sur elle ; si elle le possède, il doit se trouver à moins de 5 m et être accessible. La victime sait où se trouve le magicien et court vers lui comme si sa vie en dépendait. Le sort prend fin lorsque la victime à remis l'objet au magicien.

L'Infiltration de l'Accord Faussé de Radl

Portée : 3 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : non
Ce charme invoque un follet qui provoque un défaut dans le quatrième lobe inférieur de la victime (dit aussi lobe de la concentration). La victime perd alors une partie de son pouvoir en magie ; lorsqu'elle tente de lancer un sort, il y a 5% par niveau du sort que cela ne fonctionne pas (voir table des échecs).

La Mutation Secondaire de Xarfaggio

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation :
Zone d'effet : le lanceur du sort
Jet de protection : Non
Ce sort similaire à la *Mutation Primaire de Xarfaggio* permet au magicien non seulement de prendre la forme de n'importe quel humanoïde mais aussi de n'importe quel animal, monstre... Il faut que la nouvelle forme soit bien connue et son poids doit être égal au poids de l'ancien aspect du magicien. Il garde son esprit et possède toutes les capacités physiques de cette nouvelle forme. Attention ! Tout comme la *Mutation Primaire* ce sort n'affecte pas les vêtements du magicien.

Le Sortilège de l'Ineptie Fondamentale

Portée : 30 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : une créature

Jet de protection : non
La victime de ce sort qui dure 30 - INT heures se trouve plus ou moins frappée de folie : elle tient des propos incohérents en mélangeant toutes les langues qu'elle connait, tente de lancer des sorts si elle le peut (avec un pourcentage d'échec de 5% par niveau du sort). Toutes ses actions sont désordonnées. La légende dit que Radl a créé ce sort pour se venger de Panguire qui avait essayé sur lui la première version des *Triomphes de l'Inconfort* ; Panguire se serait alors couvert de ridicule par sa conduite totalement incohérente lors de la réunion annuelle du collège Vert & Pourpre.

NIVEAU 8

L'Appel du Nuage Violent
Portée : spéciale
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : le lanceur de sort
Jet de protection : non
"Un souffle, un murmure, qui s'élève jusqu'à un rugissement de grand vent. Un lambeau de blanc apparait qui devient un pilier de fumée noire en volutes. Une voix grave et dure s'élève : - A ton pouvoir troublant cet instrument est venu. Où désires-tu aller ? - Quatre directions puis une. Vivant dois-je être emporté en Embelyon".
Ce sort invoque un puissant sandestin qui apparait sous la forme d'une colonne de fumée. Il demande au magicien une destination, celui-ci lui donne un nom. La destination doit être un pays, une région, un continent... qui peut même se situer sur un autre plan. Le magicien est emporté dans les airs et se retrouve ensuite sur le sol arrivé à destination. La durée de ce voyage varie (en général quelques heures).

Le Jet Prismatique Excellent
Portée : 1 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : non
La cible atteinte par ce sort voit son corps transpersé par des milliers de petites aiguilles lumineuses et colorées. Les aiguilles apparaissent à 1 m de la victime et plongent vers son corps à très grande vitesse. Les dégâts sont de 1d6PV par niveau du magicien. La cible doit avoir une taille inférieure ou égale à 20 cm par niveau du magicien.

La Malepsy Physique de Xarfaggio
Portée : 1 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
La victime de ce sort est transformée en un petit nabot malingre. Le nabot mesure 50 cm et pèse 20 kg ; il a 3 en FO, 4 en DEX, 4 en CON, et 3 en CHA, la victime garde son INT et sa SAG d'origine. Ses points de vie sont divisés par 4. Les seuls moyen d'annuler les effets de ce sort sont *Le Second Rétrotopic* ou un sort de "Voeu". La victime doit réussir un jet de "résistance aux traumatismes" pour ne pas être affectée par ce sort, ce jet s'effectue à -3 % par niveau du magicien qui lance le sort.

Le Sort du Temps Distendu
Portée : 0
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : globe de 1 m de rayon par niveau
Jet de protection : non
Ce sort créée un espace dimensionnel où le temps agit différemment que dans le monde "réel". Un jour passé dans cet espace équivaut à une minute dans le monde de départ. Ainsi un magicien du 16° niveau créée un globe qui durera 16 minutes soit 16 jours à l'intérieur. L'espace est invisible de l'extérieur, personne ne peut en sortir ni entrer sans la permission mentale du magicien.

Le Sort de la Sphère Omnipotente
Portée : 0
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation :8
Zone d'effet : globe de 1 m de rayon
Jet de protection : Non
Ce sort ne peut affecter que le magicien. Dès qu'il lance ce sort, un champ de force se crée autour de lui à même sa peau et s'en éloigne jusqu'à un mètre. Ce champ de force protège de toutes les attaques physiques ainsi que de la magie. Aucun sort ne peut traverser cette sphère, ni en entrant, ni en sortant. Il est par contre possible de lancer des sorts qui prennent effet dans la sphère même.

L'Ultime Mutation de Xarfaggio
Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : le lanceur de sort
Jet de protection : Non
Ce sort donne au magicien les mêmes possibilités que les autres *Mutations de Xarfaggio*, mais le magicien peut aussi altérer la forme et la matière de ses vêtements et équipements. Mais il ne peut pas transformer de matière non vivante en matière vivante et vice-versa.

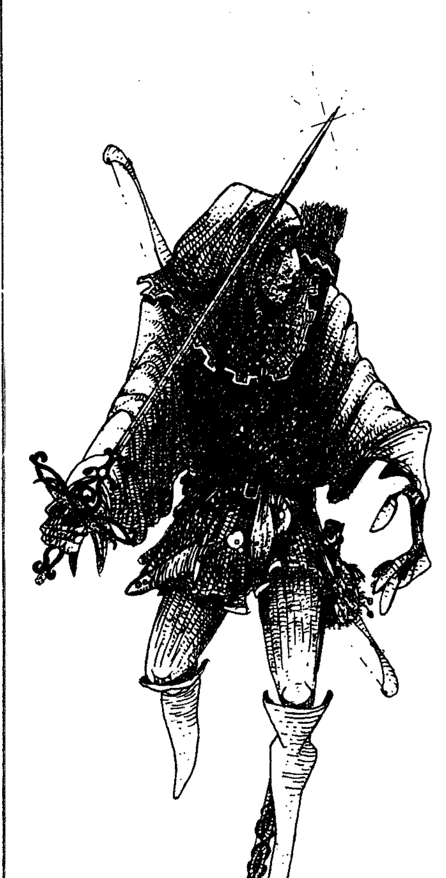
NIVEAU 9

Le Charme de l'Heure Lente
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : sphère de 3m de rayon
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au sort "arrêt du temps" mais la durée à l'intérieur pour le magicien est de deux rounds par niveau. En revanche, il ne peut pas lancer de sorts dans cette zone.

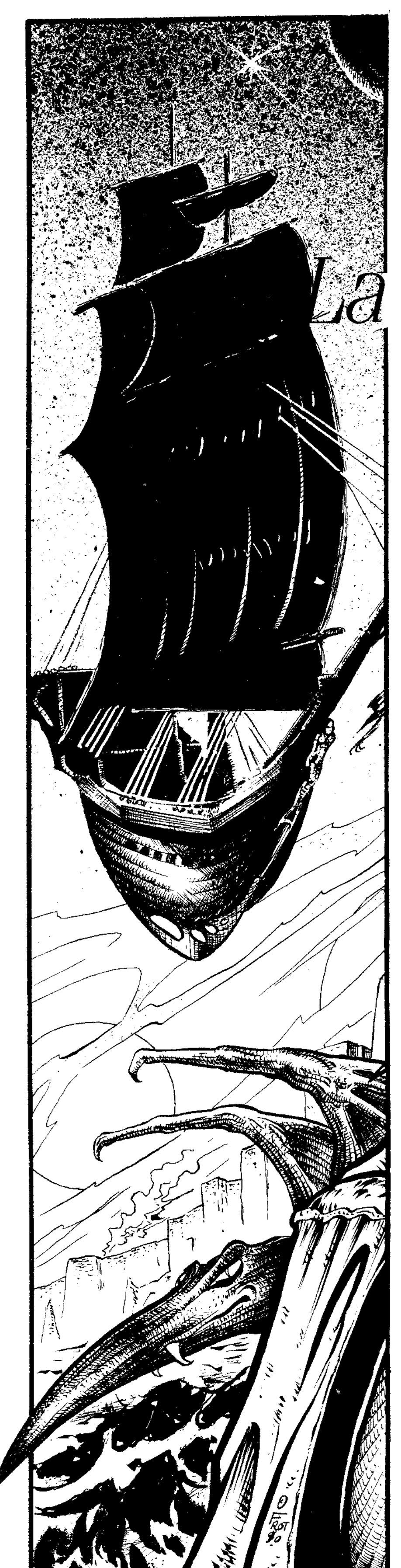
La Malédiction de l'Enkystement Désespéré
Portée : 10 m
Durée : permanent
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire en tous points au sort "emprisonnement" du manuel des joueurs. L'inverse se nomme *L'Emersion Libératrice*.

L'Entretemps Interminable
Portée : spéciale
Durée : permanent
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : non
"(...) Pharesme prit ensuite un tuyau blanc, qu'il serra contre ses lèvres, et il proféra une incantation. Le tuyau s'enfla, se bomba, devint un globe énorme. Pharesme en tordit l'embouchure pour le fermer et, jetant un sort d'une voix tonitruante, lanca le globe sur les disques tournoyants. Tout explosa (...)"
Ce sort invoque un sandestin qui permet au magicien et éventuellement à d'autres personnes de voyager dans le temps. Le saut dans le temps doit être de 100.000 ans minimum afin d'éviter les perturbations. Un magicien peut faire un saut de 100.000 ans par niveau. Le poids total pouvant être emporté est de 30 kg par niveau du magicien.

L'Explosion étoilée de Phandaal
Portée : 5 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : globe de 2 m de rayon / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort provoque une explosion au centre d'un globe. Toute personne prise dans ce globe est affectée. Les dommages sont de (1d4+1) par niveau du magicien, les victimes doivent aussi réussir un jet de protection contre la paralysie à -5 pour ne pas être étourdies pendant 3 rounds.



Adaptation des sorts d'après l'oeuvre de Jack Vance : Nicolas Loubier



Quand un soleil explose...

La Route des Etoiles !

INTRODUCTION : ce court scénario a pour but de faire passer vos PJ de leur monde d'origine* à Dying Earth. La "Terre Mourante" se situant à la fin des âges, un voyage dans le temps et dans l'espace est nécessaire. L'extension AD&D "Spelljammer" peut être utilisée mais n'est pas indispensable. Si vous ne disposez pas de ce supplément, suivez simplement les indications données dans le texte.

La première partie du scénario permet aux joueurs d'acquérir un vaisseau capable de les emmener dans l'espace. Les joueurs utilisant Spelljammer et qui possèdent leur propre moyen de transport peuvent passer directement au paragraphe "Un Fier Navire".

Les PJ se trouvent dans la petite ville fluviale de Dalaham située à une trentaine de kms de la côte, à la naissance du delta de Tyrm. Ils y prennent quelques jours de repos après leur dernière aventure. C'est à la tombée de la nuit, dans une taverne réputée, que nous retrouvons les PJ.

Tandis qu'ils dégustent une liqueur parfumée, un homme d'âge mûr s'approche de leur table. Il se nomme Starisi et c'est le chargé d'affaire de Sulture le Sage, un ami d'enfance de l'un des personnages. Starisi présente un pli cacheté au PJ en question :

Mon cher, j'ai pris une décision difficile : j'abandonne l'aventure !

Ce n'est pas de gaieté de coeur, mais une méchante blessure qui me laissa plusieurs jours aux portes de la mort m'a fait réfléchir. Au cours de ma vie aventureuse, tu m'as bien souvent aidé, et même sauvé la vie. Aujourd'hui, je peux t'exprimer ma gratitude en t'offrant le Beau Regard, mon vaisseau. Starisi règlera les formalités et te donnera des explications complémentaires.

Ton ami de toujours.

Le PJ qui reçoit ce message doit obligatoirement être un lanceur de sort. Il n'a pas vu son ami Sulture depuis quelques temps.

Starisi apprend aux PJ que le Beau Regard est un galion ancré dans le port de Rim, en aval de Dalaham. Le chargé d'affaire remet au nouveau propriétaire un feuillet intitulé "Instructions de Manoeuvre" :

"A bord du navire, tu trouveras un casque prêt à recevoir ta tête. Coiffe-le et tu voyageras sans être soumis aux caprices du vent et des flots".

UN FIER NAVIRE

Arrivé au port, les PJ constatent que Sulture a fait à son ami un présent royal : le Beau Regard est un splendide vaisseau, long de 26 m, parfaitement entretenu. Ses cales contiennent tout l'équipement nécessaire à un long voyage. La chambre du capitaine renferme un bien curieux équipement : un siège pourvu de réceptacles pour la tête, les pieds et les bras. Le réceptacle de la tête est le casque évoqué dans la lettre et constitue le véritable moteur du vaisseau.

Note au MJ : seul un lanceur de sort peut utiliser ce casque. Avant le premier essai, assurez-vous que tous les PJ sont à bord. Sinon, utilisez un artifice pour retarder l'expérience jusqu'au moment où l'équipe se trouve au complet : par exemple, faites intervenir les autorités portuaires pour un contrôle.

***SPELLJAMMER** : le Beau Regard est un navire de type Galion avec les caractéristiques standard. Il est équipé d'une baliste lourde à l'avant.*

***Note : D'où viennent les PJ ?** de "votre" univers de jeu AD&D, qui se situe probablement dans un passé reculé, à l'époque où le surnaturel était courant et la science inconnue.

Où se trouve Dying Earth ? Dans un futur très lointain. Dans l'intervalle, l'homme a abandonné la magie pour se tourner vers la science. Il a colonisé la Galaxie, des Empires se sont élevés, puis effondrés. L'humanité vit aujourd'hui son crépuscule. Elle s'est repliée sur la Terre, abandonnant la plupart des mondes jadis colonisés. La science est tombée dans l'oubli et on en revient à la magie des origines Ainsi, paradoxalement, les PJ ne seront pas trop dépaysés dans l'univers qu'ils vont découvrir.

UN DEPART EPOUSTOUFLANT

Quand tous les PJ sont à bord, l'expérience peut commencer. Il faut qu'un jeteur de sort s'installe sous le casque, lequel convertit l'énergie magique en mouvement. Dès que le pilote s'assoit, une sensation grisante l'envahit. Lorsqu'elle atteint son paroxysme, le vaisseau tremble puis décolle majestueusement. La vitesse s'accroit prodigieusement et, très vite, le ciel passe du bleu foncé au noir sans limite de l'espace.

Le casque transmet au pilote toutes informations sur l'extérieur du vaisseau (visuelle, auditive, tactile).

***SPELLJAMMER** : toutes les procédures de décollage s'appliquent normalement.*

Après une heure de vol, la planète de départ n'est plus qu'un point brillant perdu dans la voûte céleste. Soudain, la vitesse se réduit. Le pilote perçoit immédiatement une présence aux alentours du vaisseau. Après quelques manoeuvres, l'équipage du Beau Regard aperçoit enfin la "chose" en question : une boule de poils verte qui flotte dans l'espace. Cette créature est un Zerd.

Le Zerd appartient à une race peu répandue car sa période de gestation est exceptionnellement longue. Il resssemble à une boule de poils d'environ 1m de diamètre (pour l'adulte). Le pelage est vert chez les mâles, bleu pour les femelles et noir pour les membres d'un troisième sexe encore mal identifié. Le Zerd est d'une constitution particulièrement robuste (70 PV). Il est invulnérable aux attaques non-physique (feu, froid, électricité) et sa résistance à la magie est de 50% . De plus, il possède l'extraordinaire capacité de se déplacer dans le futur. Il ne contrôle pas ce pouvoir, qui est purement instinctif. Le phénomène se produit en cas de danger imminent menaçant le Zerd et la portée du saut dans le futur est proportionnelle à la peur qu'il éprouve : de 1 seconde à plusieurs millions d'années. On dit que la plupart des Zerds seraient bloqués à la "fin des temps" par suite des multiples angoisses typiques de la psychologie Zerdienne.

Le Zerd envoie un message télépathique aux PJ :

"Merci de vous être détournés de votre route. Mon vaisseau a été détruit et je me préparais à mourir lentement dans l'espace, abandonné de tous".

Les PJ peuvent : (1) **s'éloigner** en abandonnant le Zerd à son sort : mais la créature poilue se trouve maintenant dans le champ d'attraction du vaisseau. Plus moyen de s'en débarrasser, les lois de la gravité l'interdisent ! (2) **attaquer** : les PJ s'apercoivent vite qu'il est presque impossible de lui causer des dommages sérieux . (3) **recueillir le Zerd** : en fait, la seule solution. Le Zerd est une créature amicale, mais très émotive.

LE PHLOGISTON

Deux heures plus tard, le Beau Regard arrive près d'une grande muraille noire. Le Zerd explique qu'il s'agit de la limite du système solaire et qu'au-delà s'étend le Phlogiston, océan multicolore où baignent les différents systèmes. Si les PJ n'ont jamais voyagé dans l'espace, le Zerd se charge de localiser une brèche dans la muraille.

***SPELLJAMMER** : utiliser les règles se rapportant à la détection des portes.*

Dans le Phlogiston, des routes "arc-en-ciel" portent le navire à des vitesses inimaginables. Cela procure au pilote une sensation d'euphorie inégalable. La folle course se poursuit pendant des heures, jusqu'à épuisement complet du pilote.

Les PJ, repus de sensations nouvelles, prennent un repos bien mérité. Mais au réveil, un navire apparait dans leur champ de vision. C'est un Nautiloïde et son équipage composé de Mind Flayers recherche l'affrontement...

Les **Mind Flayers** sont des créatures à tête de pieuvre et aux mains pourvues de trois doigts (voir MM I ou Monstrous Compendium). Un **Nautiloïde** est un vaisseau en forme de coquillage, avec des tentacules sculptés dressés à l'avant en guise d'éperon. Il est construit en bois épais et mesure 60m de long sur 10 de large. Il est armé de trois balistes et d'une catapulte.

***SPELLJAMMER** : le Nautiloïde possède les caractéristiques standards. Jouez l'affrontement entre les deux vaisseaux suivant les règles habituelles.*

Pour ceux qui ne possèdent pas Spelljammer : après quelques échanges de projectiles, les Mind Flayers se rapprochent du Beau Regard et recherchent l'abordage. C'est alors que plusieurs centaines de Nautiloïdes apparaissent. Le premier vaisseau n'était qu'un éclaireur ! Cette vision d'horreur incite les PJ à fuir aussi vite que possible.

La flotte des Mind flayers prend le gallion des PJ en chasse. Les personnages perdent du terrain. Tous les vaisseaux de la flotte arment leurs catapultes et une grêle de pierres s'abat sur le galion... Mais au lieu d'être broyés par les projectiles, les PJ les voient disparaître quelques secondes avant l'impact. Le Zerd vient d'utiliser son pouvoir pour se projeter de quelques secondes dans le futur, entrainant avec lui le vaisseau et les PJ. Les projectiles n'ont pas vraiment disparu : en se penchant sur le bastingage, les PJ les verront continuer leur trajectoire. Derrière le galion, l'armada s'est rapprochée. La fuite amène le Beau Regard aux limites d'une nouvelle sphère de cristal. Une porte s'ouvre droit devant ; pas question de laisser filer cette chance !

*Note : si le soleil avait la taille d'un ballon, une telle explosion lui donnerait celle de la Terre.

**Note : si les précédentes aventures des PJ se déroulaient sur Terre, ils reviennent sur cette planète, plus vieille de quelques milliards d'années.

EXPLOSION STELLAIRE

A peine entrés dans ce nouveau système, les PJ remarquent que l'étoile qui en occupe le centre palpite. Son volume varie du simple au double à chaque pulsation. Soudain elle explose et se transforme en gigantesque nova. Chez les Minds Flayers comme chez les PJ, c'est la stupéfaction. Un instant, les uns comme les autres contemplent le spectacle mais bientôt la stupeur céde la place à la panique : l'expansion des gazs brûlants gagne l'orbite des planètes les plus proches de l'étoile, et celle ci continue à grossir* ! La flotte ennemie tente un demi-tour, mais il est trop tard...

Pour les PJ, la situation est moins tragique qu'elle ne parait : le Zerd, pris d'une panique folle, envoie le Beau Regard aussi loin que possible dans le futur. Le navire des PJ flotte désormais dans un vide noir d'où le Phlogistonn et les sphères de cristal ont disparu. L'univers n'est plus parsemé d'une infinité de points brillants, la plupart des étoiles sont mortes, sauf quelques vieux soleils qui diffusent une clarté fantomatique. Si les PJ s'approchent d'une planète, ils pourront y contempler des ruines grandioses mais n'y trouveront pas la moindre trace de vie.

Après quelques heures (ou jours) de désarroi et de vaines recherches, les PJ rencontrent un étrange équipage : un homme monté sur une plaque de 2m de diamètre, formée d'une matière impossible à identifier (c'est de la poussière anti-gravitationnelle cimentée avec du sang). L'homme s'approche du navire et après avoir lancé le sort *Traducteur Radical de Zarune* (voir liste des sortilèges), il salue les PJ. Il se présente comme Medagrive le voyageur et donne aux personnages les informations suivantes:

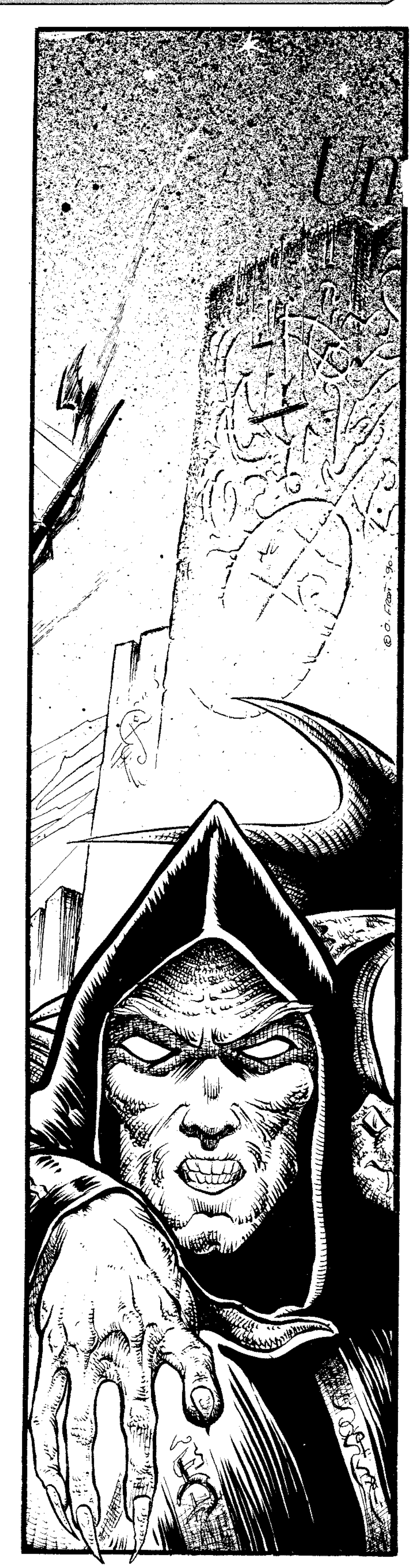
- la race humaine est sur le déclin ;
- les grandes civilisations ont disparu depuis moult éons ;
- quelques sociétés se sont réorganisées sur les cendres des anciennes ;
- le plus proche foyer de civilisation se trouve sur la Vieille Terre**, berceau de la race humaine.

Medagrive donne la position de ce monde, également appelé Zoltroa dans l'ancien langage. C'est la troisième planète sur l'orbite d'un soleil mourant qui clignote faiblement dans le lointain.

Le voyage jusqu'à la Terre est rapide, mais un nouveau problème se pose pour les navigateurs novices : l'atterrissage. Pour optimiser cette manoeuvre, il faut placer le vaisseau en orbite et faire progressivement décroître l'altitude. La descente s'amorce bien, le sol se rapproche, 10 km, 1km, 300 m, quand soudain...

LA SUITE DANS LE PROCHAIN SCENARIO DE LA CAMPAGNE !

Alexandre Aubard



Où les PJ rencontrent Cugel...

Un Douloureux message

Le gallion des PJ a fait un saut de pusieurs milliers d'année dans le futur. En orbite autour de Dying Earth, il entame sa manoeuvre d'aterissage. Les Montagnes de Magnatz apparaissent entre les nuages. Le vaisseau les survole, en perdant de l'altitude, et amorce une glissade vers le sud....

Le vaisseau est encore à une centaine de mètres d'altitude lorsque des *pelgranes* se précipitent à sa rencontre et lui assènent de grands coups d'ailes en ricanant. Le pilote ne peut empêcher le navire d'être déséquilibré. Une falaise se rapproche à une vitesse terrifiante. Les PJ ont le temps d'apercevoir des dessins bizarres avant que le vaisseau, redressé in extremis, ne la racle sur une centaine de mètres avant de rebondir sur le sol pierreux et de s'immobiliser dans un bruit d'apocalypse. Les PJ s'extirpent de la carcasse du vaisseau pour affronter les pelgranes qui, malgré une ou deux ailes broyées, restent très agressifs. La lutte se déroule dans un décor impressionnant : les falaises sont entièrement sculptées selon des schémas d'une grande complexité. Le vaisseau a laissé une large trace au beau milieu de la falaise la plus proche.
Une vingtaine d'hommes de tailles variables, allant de 40 cm à plus de 8 m, observent les PJ sans mot dire, l'air perplexe : ce sont les ouvriers qui sculptent les falaises. Aux questions des PJ, le contremaître, un homme de 3,50 m, leur explique qu'ils travaillent sous les ordres de Pharesme, patron sévère, mais juste. La conversation tourne ensuite autour des dégâts occasionnés par les PJ : il leur explique en détail, l'air désolé, toutes les circonvolutions sculpturales qui ont été détruites par le vaisseau. Les PJ apprennent que les pelgranes, dressés par Pharesme, sont là pour protéger le chantier.

PHARESME

Les PJ n'ont guère le temps de penser à échapper au courroux de Pharesme. Un homme de haute taille, aux légers cheveux jaunes, approche rapidement, sans mouvoir ses jambes, salué par les hommages respectueux que lui adressent les ouvriers. Un coup d'oeil lui suffit à apprécier les dégâts : *"Deux de mes pelgranes tués lâchement, 85 ans de labeur minutieux réduits à néant par une bande d'énergumènes malodorants !".*
Les protestations des PJ ne fléchissent pas la rage froide du sorcier, qui, après avoir donné quelques directives à son contremaître, leur intime l'ordre de les suivre chez lui. Les PJ téméraires qui chercheraient à fuir ou à l'attaquer s'exposent à de terribles déconvenues : Pharesme dispose des sorts suivants :
- *la Glue totale d'Orian le Hafelin*
- *le Sort de Solitude Intérieure*
- *le Sort de la Limite d'Accès*

La demeure de Pharesme est une longue et basse construction en grès surmontée de huit dômes de cuivre, de mica et de verre bleu vif. Le sorcier mène les PJ par une large salle voûtée jusqu'à son divinatoire, vaste salle aux murs évasés, éclairée par des icosaèdres tricolores. Après les avoir délestés de toutes leur possessions (casque, armes, objets magiques, or...), il les laisse quelques instants seuls dans son salon. Si les PJ ont des velléités de fuite, ils tombent sur des pelgranes qui, claquant de tous leurs crocs, se précipitent sur eux.
Pharesme réapparaît au bout d'une heure : *"Votre conduite inqualifiable m'a causé le plus grand tort. Dans ma généreuse bonté, je vous offre trois moyens de libérer votre conscience torturée, qui ne compenseront malheureusement qu'une infime partie du préjudice que vous m'avez infligé :*
1) Vous pouvez nourrir les jeunes pelgranes de mon élevage. Coupés en petit morceaux, vous fournirez un mets acceptable.
2) Vous pouvez resculpter la falaise que vous avez détruite : 85 ans d'un travail de fourmi vous donneraient à réfléchir sur vos actes irresponsables.
3) Dernière possibilité : j'ai besoin de messagers pour porter une missive urgente à Azvan l'Astronome, qui réside à Kaïn en Ascolais".
Les PJ choisiront sans doute la troisième possibilité ! Pharesme les fait alors entrer dans son laboratoire, petite pièce aux murs carrelés de bleu, au toit de verre bleu et orange. Les PJ, sitôt entrés, perdent connaissance. Ils se réveillent allongés sur le ventre, avec une cuisante douleur à l'arrière train. Le sourire aux lèvres, Pharesme leur explique :
"Pour éviter toute indiscrétion, j'ai tatoué les différentes parties de mon message, en langage hermétique, sur un endroit habituellement caché aux foules. D'autre part,

j'ai voulu renforcer votre zèle à me servir et votre désir de vous racheter. A cette fin..." Pharesme s'interrompt, tourne quelques boutons sur un globe irisé. D'un disque noir sur le plancher monte une vapeur brune qui prend la forme d'un démon-bourreau possédant autant de paire de bras qu'il y a de PJ. Après avoir fixement regardé les PJ pour se souvenir de leurs traits et de la couleur de leurs âmes, le démon disparaît dans le néant. *"Si vous n'accomplissez pas votre mission, ou si vous flânez en chemin, explique Pharesme, le bourreau se chargera de vous. Où que vous soyez, il vous retrouvera et vous étranglera pendant votre repos."*

ET LE ZERD ?

Le Zerd ne peut plus se déplacer dans le temps : la fin imminente du monde rend la trame temporelle trop visqueuse. Et qui sait si demain existera ? Sur Dying Earth, les pouvoirs du Zerd se sont modifiés. En cas de danger, il se téléporte sur un autre univers, le Monde de Jelfred, entrainant les PJ avec lui. Il le fait à trois reprise (maximum) au cours de l'aventure, chaque fois qu'il considère que lui-même et ses protégés courent un péril grave. Les PJ se retrouvent alors sur le Monde de Jelfred, qui est dominé par le démon Blikdak. C'est un lieu sinistre, baigné d'une lueur grisâtre, où les rivières sont immobiles et les nuages figés dans le ciel. Il est peuplé de monstres dont la férocité n'a rien a envier à ceux de Dying Earth :

- Le **Glump**, boule de poils, hérissé de crochets (*CA 0 pdv 15 Dommages : 8 X 1d4*).
- Le **Perce-Valve** qui s'enfonce au plus profond des poumons de ses victimes pour y pondre ses oeufs.
- Le **Melger**, (*CA 2 pdv 30*) qui pompe la vitalité de ses victimes, (*-1 point dans chaque caractéristique par tour*) ressemble à un chat à neuf queues.
- Le **Krilod** (*CA 1 pdv 22*), sorte de bouche entourée de ventouses, se plaque sur l'oreille de sa victime pour lui sucer la cervelle (*pertes de points de Sagesse et d'Intelligence*).

Rester trop longtemps sur Jelfred attire l'attention de **Blikdak** (*démon à 20 dés de vie*), qui adore s'amuser avec ces petits humains si rigolos (*1 chance sur 10 cumulative tous les 10 rounds*).
Le Zerd peut ramener les PJ sur Dying Earth dés qu'il le souhaite, Mais les créatures de Jelfred profiteront sans doute de la brêche spatio-temporelle ainsi créée pour suivre les PJ. Sur Dying Earth, elles seront invulnérables et le Zerd impuissant contre elles. Il sait seulement ce qui les attire ou les repousse: ainsi, le Glump recule devant l'eau. Le Perce-valve n'aime pas la lumière trop vive. Les Krilods sont attirés par les odeurs putrides, les Melgers par les éternuements.
Quant au Zerd, il se montre d'humeur bavarde et entre deux avertissements sur les dangers qu'encourrent les PJ, il dort ou disserte philosophiquement. Sa voix ne peut être entendue que des personnages (les passants pourront être surpris de les voir discuter tout seul...).

DEPART

Les PJ quittent le domaine de Pharesme avec 50 terces chacun et l'arme de leur choix. Il leur est impossible de s'asseoir sans réussir un jet sous la CON avec 3d6 la première semaine et avec 2d6 la deuxième. Dans le jardin de Pharesme, des pelgranes dressés attendent les PJ, l'air morose.
"Ces pelgranes viennent du même élevage que ceux que vous avez lâchement assassinés, déclare Pharesme. Ils vont vous faire traverser l'Océan des Soupirs."
Si les PJ refusent, libre à eux de partir à pied à travers les *Steppes de Swang*, infestées d'*asmes* à huit crocs, de *griouses*, de *leucomorphes* et de pelgranes sauvages. Il ne leur restera plus ensuite qu'à traverser le *Désert d'Argent* et le *Pays de Xardoon* où vivent des sirènes nécrophages, pour arriver en Ascolais.
Les pelgranes agrippent les PJ et s'envolent en ronchonnant. Le voyage manque singulièrement d'agrément : les pelgranes accablent les PJ de sarcasmes (êtres nauséabonds, déjections de leucomorphes, larves de gids dégénérées). Si les personnages répliquent sur le même ton, les pelgranes volent au ras de l'eau, plongeant leurs passagers dans les vagues glacées de l'*Océan des Soupirs*. Peut-être les voyageurs rencontreront-ils un banc d'hommes-sirènes, les pelgranes en profitant pour laisser trainer les PJ à portée des doigts palmés des aphibiens, ne reprenant de l'altitude qu'au tout dernier moment.
Enfin, le rivage apparaît. L'horizon est barré par de hautes montagnes abruptes : les *Fers Aquilas*. Avec des ricanements sinistres, les pelgranes laissent choir les PJ d'une hauteur de trois mètres avant de repartir en lançant des quolibets. La grêve est déserte. Au loin, quelques huttes se blottissent sous un daobando géant. Peu après s'être mis en route, les PJ voient deux hommes au grand sourire édenté venir à eux. Mettant un genou à terre ils les invitent dans leur village. *"Orbs et Gids abondent en cette région, venez chez nous".*

Comment les PJ peuvent-ils parler la langue de Dying Earth ? Phasresme connait un sortilège pour résoudre ce problème : il lance une liasse de papier de soie gris entortillé dans l'oreille d'un personnage et elle s'engage dans le nerf des expressions acoustiques. Dès lors, il suffit au bénéficiaire d'entendre parler une langue étrangère pendant 3 minutes pour la maîtriser.

LE VILLAGE DE KEY-HOD

Les PJ sont accueilis en grande pompe par le chef *Zark-Hoon*. Vêtus de fourrures, les villageois sont velus, avec de longs bras noueux et de grands pieds plats. Leur bouche souriante laisse voir quelques chicots jaunes, disposés en désordre. Tous exhalent une puissante odeur de graisse rance et de crasse. *"C'est pour nous un événement rare que la venue de nobles étrangers. Reposez-vous avant la fête que nous allons donner en votre honneur..."* Les PJ sont alors menés dans une hutte spacieuse, où quelques jattes d'eau croupie et de baies sauvages, ont été disposées à côté de litières douteuses.
La Fête : plusieurs trônes de pierre ont été érigés sur la place du village. Zark-Hoon invite les PJ à s'y asseoir. S'ils manquent leur jet sous CON, leur postérieur, meurtri par le tatouage de Pharesme, leur interdit la position assise. De la foule des villageois monte un murmure interloqué... Le chef fronce les sourcils. Aux PJ de justifier leur manque de courtoisie.
Le festin commence. Ragoûts, baies, le tout arrosé d'alcool de baies d'ossip... La bonne humeur revient vite. La discussion roule sur les voyages des PJ, leurs aventures. Au milieu du repas, sept femmes apportent de grands paniers emplis d'objets de toutes sortes : tentures brodées, un bracelet (le *bracelet d'Atwell*), une baguette qui laisse une trace fluorescente (c'est tout ce qu'elle a d'extraordinaire) deux petites sacoches contenant du sel, merveilleusement travaillées. Le chef invite les PJ à y prendre un objet de leur choix. Aux questions des PJ sur la provenance de ces richesses, le chef répond évasivement *"que ce sont des présents laissés par des caravanes de voyageurs"*. En fin de repas, Zark-Hoon s'approche du PJ qu'il considère comme le chef et lui tend la lance sacrée (lance +2) de Key Hod. Au MJ de décider si le Zerd considère le geste comme une menace : dans ce cas Zark-Hoon sidéré voit le PJ disparaître brusquement. Des trésors de persuasion seront nécessaires pour expliquer ce nouveau faux-pas.
La fin de soirée approche. *"En dépit de vos coutumes bizarres, j'ai décidé de vous faire un grand honneur"* déclare Zark-Hoon, bien éméché. *"Voici mes filles ! La nuit vous appartient. Sept était notre chiffre sacré, nous vous laissons les honorer car le jour est proche"*. Les filles sont grasses, odorantes ; leur sourire édenté laisse échapper une haleine putride. Les heureux élus et leurs conquêtes sont conduits en grande pompe dans la plus grande hutte du village. Les villageois restent autour de la bâtisse pour apprécier. Le PJ qui réussit à remplir cette délicate mission (jet sous 4 X CON et 3 X SAG) est immédiatement adopté par Zark-Hoon comme gendre et successeur. Les autres sont parqués dans des enclos : ce ne sont pas vraiment des hommes. Les villageois s'en serviront désormais comme Oasts, c'est-à-dire montures, bêtes de sommes ; ils passeront peut-être une journée ou deux à tirer des charrues dans des sillons désséchés. Le reste du temps, ils sont parqués dans l'enclos, une chaîne entravant les pieds. Peut-être entendront-ils des supputations sur la qualité de leur chair.
Un soir, des hurlements retentissent. Les sauvages de la trouée d'Omona attaquent ! Montés sur leurs Oasts, humains de deux mètres cinquante de haut, nus, avec des cheveux jaunes embroussaillés, des yeux bleus larmoyants et une bouche baveuse, ils sont une cinquantaine au total. Le chef du village saute sur un PJ, invite celui qui a été choisi comme successeur à en faire autant et les conseillers montent sur les épaules de ceux qui restent. Les villageois suivent à pied, armés de massues. La mêlée est échevelée. Tous se tapent dessus avec acharnement. Fort heureusement pour les PJ, les montures ne sont pas visées. Il y a néanmoins 1 chance sur 6 qu'un coup de massue mal dirigé les atteigne. Ils peuvent essayer de désarçonner leur cavalier (jet sous 3 X FOR) et quitter discrètement le champ de bataille pour fuir en direction

d'une forêt qui barre l'horizon au sud. Le PJ élu gendre de Zark-Hoon, par contre, devra subir la furia des assaillants. S'il veut fuir, il y a une chance sur deux pour qu'il soit poursuivi par 1d6 sauvages. Les PJ arrivent en vue d'une forêt dense au pied des montagnes. De nombreux sentiers y pénètrent. Chacun d'eux est barré par une grosse urne de métal, percée d'une fente et gravée d'une antique inscription :
Remerciez le Seigneur Pan Kao de son hospitalité car vous traversez ses terres. Le droit de passage est de cent terces.
Un PJ attentif remarque peut-être un éclair bleu vert parmi les feuillages. C'est un *Homme-Twk*, monté sur une libellule. Moyennant quelques grammes de sel ou des verroteries, il répond à trois questions concernant la forêt. Par exemple :
- Le camp de Pan Kao est situé sur la lisière opposée, à une dizaine de kilomètres de là.
- Pan Kao affrète une caravane pour *Efred*, au *Pays du Mur Tombant*. Il embauche des éclaireurs.
- Une caravane d'Esthètes de Canaspara a traversé la forêt pour se rendre à Kaïn.
- *Grunk* le bûcheron a cassé sa hache et se trouve de fort méchante humeur.
- Les démons bâtons à vent hantent les arbres de la forêt, prêts à fondre sur les voyageurs imprudents.

D'autre part, si les PJ ne paient pas le droit de passage mentionné par l'inscription, l'Homme-Twk accepte, moyennant contrepartie, de ne pas communiquer cette information à Pan Kao. Si les PJ ne donnent rien à l'Homme-Twk, ce dernier vole les dénoncer à Pan Kao, lequel envoie aussitôt dix hommes de mains armés de filets et de gourdins pour capturer les PJ.

LE CAMP DE PAN KAO

Le campement est en effervescence. Les hommes préparent les chariots pour la caravane qui part le lendemain. Les PJ qui n'ont pas acquitté le péage sont enrôlés de force comme éclaireurs. Sinon, ils sont embauchés au tarif de 10 terces par jour, payables à l'arrivée à Efred.
La caravane s'ébranle au petit jour. Protégée par dix hommes armés, elle comporte une vingtaine de chariots, tirés par des bêtes disparates : boeufs, chevaux, *mermelants* râleurs, plus quelques hybrides divers. Les marchandises, bien empaquetées, comportent : du bois précieux, des tissus de prix, des barils de confiture de fruits des bois, de l'hydromel. Le dernier chariot emporte la cassette personnelle de Pan Kao, contenant 1000 terces et un parchemin.
Les PJ sont chargés de marcher quelques kilomètres en avant et de souffler dans un cor en cas de danger. Toute fausse alerte est sanctionnée. Voici les rencontres que l'on peut faire dans le désert :
1) *Démons bâtons-à-vent*, embusqués derrière des épineux étriqués ou des rochers. Ces monstres dégingandés de 4 m de haut raffolent des bêtes de somme. Difficiles à apercevoir quand ils sont en embuscade, ils disparaissent sans laisser de traces au premier son de cor.
2) Les bandits de la steppe, embusqués dans les collines ; ils tendent des lianes en travers de la piste et font dévaler des rochers sur la caravane, avant de se précipiter pour en dérober le chargement. Les PJ peuvent s'entendre avec eux, s'ils réussissent à leur inspirer confiance : par exemple, ils peuvent laisser des objets (dérobés le soir dans les chariots), sur la route avant de s'éloigner ; ou se laisser constituer prisonniers pour pouvoir traiter avec le chef des bandits. Ceux-ci les laissent même participer au pillage ; ils dédaignent d'ailleurs la cassette de Pan Kao pour se jeter sur l'hydromel. Les PJ ont intérêt à filer avant qu'ils n'aient l'ivresse agressive.
3) Des voix féminines appellent au secours dans les broussailles. Ce ne sont que des wefkins des sables qui tentent d'attirer les PJ. Les Wefkins sont des hybrides d'hommes et de caméléons aux crocs saillants et aux yeux de reptiles.

EFRED

La ville grouille de voyageurs qui cherchent à se rendre à Kaïn pour la "fête des lucioles", organisée par le seigneur de la ville, *Kandive le Doré*. Les officines de voyage abondent, surmontées d'affiches rédigées à la hâte, vantant la sûreté, la rapidité et le prix modique de leurs voyages. Renseignements pris, le voyage par la terre ferme dure trois semaines environ, sur des routes infestées de détrousseurs et d'asssassins de toutes sortes, attirés par l'aubaine : les voyageurs ont donc intérêt à se joindre à une caravane : les prix avoisinent les 200 terces par personne.
Dans les bars du port, de nombreux marins éclusent leur chope de bière ou d'arak. En les abreuvant généreusement, les PJ apprennent qu'ils ont été engagés sur les vaisseaux qui remontent le fleuve comme "spécialistes en propulsion". Un bracelet de cuir atteste de leur embauche. Trop de questions rendent les marins soupçonneux. Quelques insultes plus tard et c'est le pugilat général. Attention ! Les marins sont costauds et forment une confrérie soudée : ils n'hésitent pas à tomber à une quinzaine sur leurs adversaires. Les PJ peuvent tenter de surprendre quelques marins éméchés à la sortie de l'auberge pour leur dérober leur bracelet, sur lequel le nom du vaisseau est inscrit. En s'y présentant le lendemain matin, ils sont affectés à un banc de nage, une rame gigantesque dans les mains. Un jet sous FOR et un jet sous CON toutes les demi-journées sont nécessaires pour savoir s'ils tiennent le coup. Les défaillances sont sanctionnées par des coups de fouet du garde-chiourme. Les rameurs trop affaiblis sont jetés à l'eau.
A force de hanter les bars du port et les rues de la ville, les PJ sont accostés par un homme maigre au long nez et à la rude chevelure noire. Prétendant apprécier leur allure décidée, il est prêt à les embaucher sur son bâteau, le "Dauphin besogneux". Si la cargaison arrive sauve à *Azenomeï*, les PJ toucheront 10% de la vente. Rendez-vous est pris le lendemain à l'aube, sur les quais, devant le Dauphin besogneux. "Capitaine", se contente de répondre l'homme aux PJ qui lui demandent son nom. Il s'agit en réalité de Cugel qui, un peu trop connu dans la région, préfère cacher son identité. Il a choisi les PJ pour leur air un peu égaré, comptant bien les flouer le moment venu.

LA SCAUM

A l'heure dite, le Capitaine attend les PJ devant le "Dauphin Besogneux", navire ventru et trapu, en compagnie de *Zalinia*, une opulente jeune personne. *"Dépêchons-nous, nous allons manquer la marée."*. Tout navigateur un peu averti sait pourtant que les marées n'existent pas sur la Scaum.
Pendant que les PJ s'affairent à déployer la voilure et larguer les amarres, le Capitaine s'emploie à les houspiller d'une voix de stentor, prenant des postures avantageuses, sous l'oeil émerveillé de sa conquête. Tandis que le navire s'éloigne lentement, les PJ remarquent peut-être un groupe d'hommes qui gesticulent sur le quai, avant d'en venir aux mains.
Peu après le départ, le Capitaine convoque son équipage pour attribuer les tâches respectives. Les PJ sont :
- L'un d'eux est steward et cuisinier auprès du Capitaine et de sa compagne.
- Les autres se partagent : la responsabilité de la bonne marche du bâteau : gréement et gouvernail ; l'entretien et la nourriture des mermelants parqués dans la soute, le fourrage est stocké à l'avant.

Voici quel sera le lot quotidien des PJ :
- Les Zwisks, petites lucioles qui se nourrissent de pollen, sont enfermées dans une caisse. Il y a 2 chances sur 6 par jour, que l'une d'elles s'en s'échappe.
- Les mermelants sont très sensibles au tangage, qui les constipe et les énerve. La solution : aller déboucher leurs occlusions intestinales. Leurs déjections sont particulièrement fétides et imprègnent l'homme qui en est aspergé pendant une semaine.
- Les Zwisks adorent piquer les mermelants à cause du goût rance de leur sang, ce qui rend les ruminants furieux. Pour se calmer, ils réclament de la bière en manaçant de tout casser. En fait, ils ont bien trop peur de l'eau pour mettre leur menace à exécution.
- Zalinia se pavane sur le pont, aguichant les PJ. Celui qui se montre entreprenant,

LA FORET : DEUX RENCONTRES POSSIBLES

1) Grunk le bûcheron, géant barbu, pleure sur une souche d'arbre, à côté de sa hâche cassée. Si les PJ l'importunent avec des questions, il entre dans une rage folle et leur tombe dessus à grand coup de manche de cognée. Si, par contre, les personnages sont capables de réparer son outil de travail ou de lui donner une autre hâche, Grunk prouve sa reconnaisssance en offrant aux voyageurs une décoction de fruits de daobando. Servi chaud, ce breuvage augmente la Force de 1 point pendant 6 rounds. Il y a 4 doses en tout. Grunk se propose aussi de guider les PJ vers le camp de Pan-Kao.
2) Les personnages tombent nez à nez avec un déodande égaré.

1 MAISON D'AZVAN L'ASTRONOME
2 REMPART DE PANONE
3 FLEUVE LA SKAUM
4 FLEUVE LE DERNA
5 ANCIENNE ROUTE DE SILEX
6 ARETE DE PORPHIRON
7 „LA MARGE"
8 PALAIS DU PRINCE KANDNE LE DORE
9 PONT DE LUNE
10 PONT CORTUS II
11 AUBERGE DES MAGICIENS
12 VIEILLE VILLE
13 MURAILLES BLANCHES
14 QUARTIER SUD
15 AUBERGE „CLORYDORAS ECARLATE"
16 LES 5 ETANGS ROSES
17 RUINES DU TEMPLE DE L'ETERNELLE MISSION
18 CITADELLE-PRISON DE JOCK
19 ILE DU TEMPLE DES IMBECILES

KAÏN

LES EVANGELS FUNAMBULES

Les Evangels funambules ou Voltigeurs fantamiques affirment que sur chaque aune carrée du sol, un quart de million d'hommes sont morts et ont déposé leur poussière, créant ainsi une couche humide et omniprésente de terreau moisi, sur laquelle il est sacrilège de marcher. Donc, pour se déplacer, les religieux utilisent des cordes tendues, les corniches des maisons, ou lorsqu'ils voyagent, des chaussures spécialement sanctifiées...

(JET sour 2 X CHA) peut arriver à ses fins. Si Zalinia voit le postérieur dudit PJ, elle le prend pour un puissant magicien. Le PJ peut alors tout lui demander : il repart avec une belle émeraude en pendentif et une maladie douloureuse (20% de chances).

- Le Capitaine passe ses journées à manger comme trois, boire comme six et folâtrer avec Zalinia. En homme conscient de son importance, il fait de nombreuses remarques désobligeantes aux PJ mais se montre néanmoins attentif à ménager les susceptibilités pour éviter une mutinerie, jouant un PJ contre l'autre et n'hésitant pas à perdre aux cartes des sommes qu'il promet de rembourser. Si Cugel surprend Zalinia avec un PJ, son orgueil mâle se déchaine : s'il n'arrive pas à faire jeter le fautif par-dessus bord par les autres PJ (sous les prétextes les plus fallacieux), il ira, à son arrivée à Azenomeï, glisser à l'oreille des miliciens, que les PJ sont les voleurs du "Dauphin Besogneux".
- De temps à autre, les PJ peuvent apercevoir, sur la berge, des débris fumants : une caravane a été victime des pillards.
- Sur le fleuve, les pirates, dans de larges barques effilées, attendent la nuit pour passer à l'abordage. Pour les en dissuader, il suffit de les intimider : de grands feux, quelques mannequins, de fausses arbalètes, etc, suffisent. Sinon, les pirates, qui sont lâches mais nombreux, n'hésitent pas.

AZENOMEI

La ville d'Azenomeï, au confluent du Xzan et de la Scaum, est enfin en vue. Cugel dirige les opérations d'accostage avec sa désinvolture coutumière, puis il charge les PJ de güider les mermelants jusqu'à l'enclos prévu pour le bétail. Lui-même, sous prétexte de traiter avec l'acheteur, disparaît dans une taverne du port avec Zalinia. Si les PJ ont réussi à lui inspirer confiance, il a laissé ses biens personnels dans sa cabine. Il suffit de forcer la porte. Dans une sacoche cachée sous le matelas, se trouvent :

- 50 terces
- trois petites gemmes (d'une valeur de 100 terces chacune).
- un baume régénérant 1D6PV. Il est malheureusement périmé : il y a 50% de chances que des tâches vineuses apparaissent sur la peau.

Entre le "Dauphin Besogneux" et l'enclos à bétail, des dockers déchargent des tonneaux de bière d'une goëlette. Si les PJ ne leur font pas faire un détour, les mermelants se précipitent sur les barils et les éventrent pour en absorber le contenu avec une rapidité impressionnante. Les imprécations et les insultes des marins ne contribuent qu'à les mettre de mauvaise humeur : les mermelants commencent à tout casser autour d'eux. Les PJ ont intérêt à fuir, laissant leur Capitaine se débrouiller avec la milice de la ville. Le préposé de l'enclos à bétail est prêt à leur acheter les mermelants si les PJ le sollicitent dans ce sens, en se faisant passer pour les propriétaires. Pour les huit mermelant, il propose 25 terces par tête et est prêt à pousser jusqu'à 50.

Cugel revient avec un petit homme corpulent une demi-heure après avoir quitté les PJ. Tous deux ont le teint rubicond. Après d'âpres marchandages, ils font affaire pour 600 terces et retournent à la taverne fêter leur accord. Cugel demande aux PJ de garder le bâteau jusqu'à son retour. Les PJ ne le reverront plus...

Les deux véritables propriétaires arrivent en ville deux heures après. Dès qu'ils voient leur bâteau, ils courent chercher la milice. S'ils aperçoivent les PJ sur le pont, ils cherchent à empêcher leur fuite, appelant la milice à hauts cris. Ils ne sont pas très courageux et se battent plutôt mal, mais leurs domestiques sont plus robustes. Ils fuiront néanmoins avant d'être tués. Avec un peu de présence d'esprit, les PJ réussissent à s'emparer de chevaux avant que la milice n'intervienne (jet sous DEX pour désarçonner les cavaliers). Les PJ sont poursuivis par une horde de miliciens menés par les deux propriétaires.

LE MONASTERE DES EVANGELS FUNAMBULES

La nuit approche. Les PJ entendent déjà le plaintif gémissement des leucomorphes et le hululement des griouses, quand ils aperçoivent une grande bâtisse rectangulaire bâtie sur pilotis. De grands cables joignent le bâtiment aux rares arbres environnants. Les PJ doivent se hisser le long des pilotis : les occupants du bâtiment ne leur donnent pas le moindre coup de main. Par contre, une fois sur la plate-forme, les Evangels Funambules accueillent les PJ dans leur hall d'entrée. Ils sont disposés à héberger les voyageurs après avoir brûlé bottes et chaussures. Pendant le frugal repas offert par les moines, les PJ apprennent que la lande située derrière le monastère s'appelle la *Lande de Modavna*. Dans les temps anciens, Golickau Kodeck le Conquérant y a entassé les habitants des villes de G'Vasan et Bautiku en une pyramide brûlante et gargouillante de 150 m de haut. Fouler cette terre cendreuse réveille les âmes de ces innombrables morts, qui rôdent encore, avides de vie.

Les moines se proposent de guider les PJ à travers la lande moyennant 400 terces pour l'achat de chaussures compensées spécialement sanctifiées. Les PJ ont intérêt à feindre d'accepter de bon coeur, de crainte d'être fichus dehors. Ils peuvent fuir avant la levée du jour après avoir neutralisé les deux veilleurs. S'ils emportent les 30 paires de chaussures des moines, ils retardent leurs poursuivants d'une journée mais progressent deux fois moins vite. Les Evangels tentent de les attaquer pendant la nuit si les PJ se sont montrés sceptiques envers leur croyance.

LA LANDE

La lande est une terre désolée. De grands câbles y sont parfois tendus, entre corniches et arbres rabougris. Il faut donc un jour pour la traverser. Quelques rencontres possibles :

1) Squelettique et complètement chauve, Zarpinth Vermaust vit juché au sommet d'un pin étriqué. Evangel puriste, il se refuse à fouler le sol, même avec des chaussures sanctifiées. Sa nourriture lui est apportée par deux buses, qui obéissent au moindre de ses ordres. D'une voix de stentor, il intime l'ordre aux PJ de se purifier, c'est-à-dire de se raper la plante des pieds, les menaçant des pires calamités s'ils ne s'exécutent pas (les PJ se déplaceront alors au 1/4 de leur vitesse). Zarpinth fut autrefois un magicien de niveau moyen. Il a un peu perdu la boule et ses sorts n'ont plus que 50% de chances de réussir. Les PJ peuvent le faire tomber à coup de pierres : sitôt sur le sol, Zarpinth n'est plus qu'une loque anéantie par son sacrilège. Il obéit au doigt et à l'oeil aux PJ mais il y a 1 chance sur 6 pour qu'il les amène dans le repère d'un gid géant.

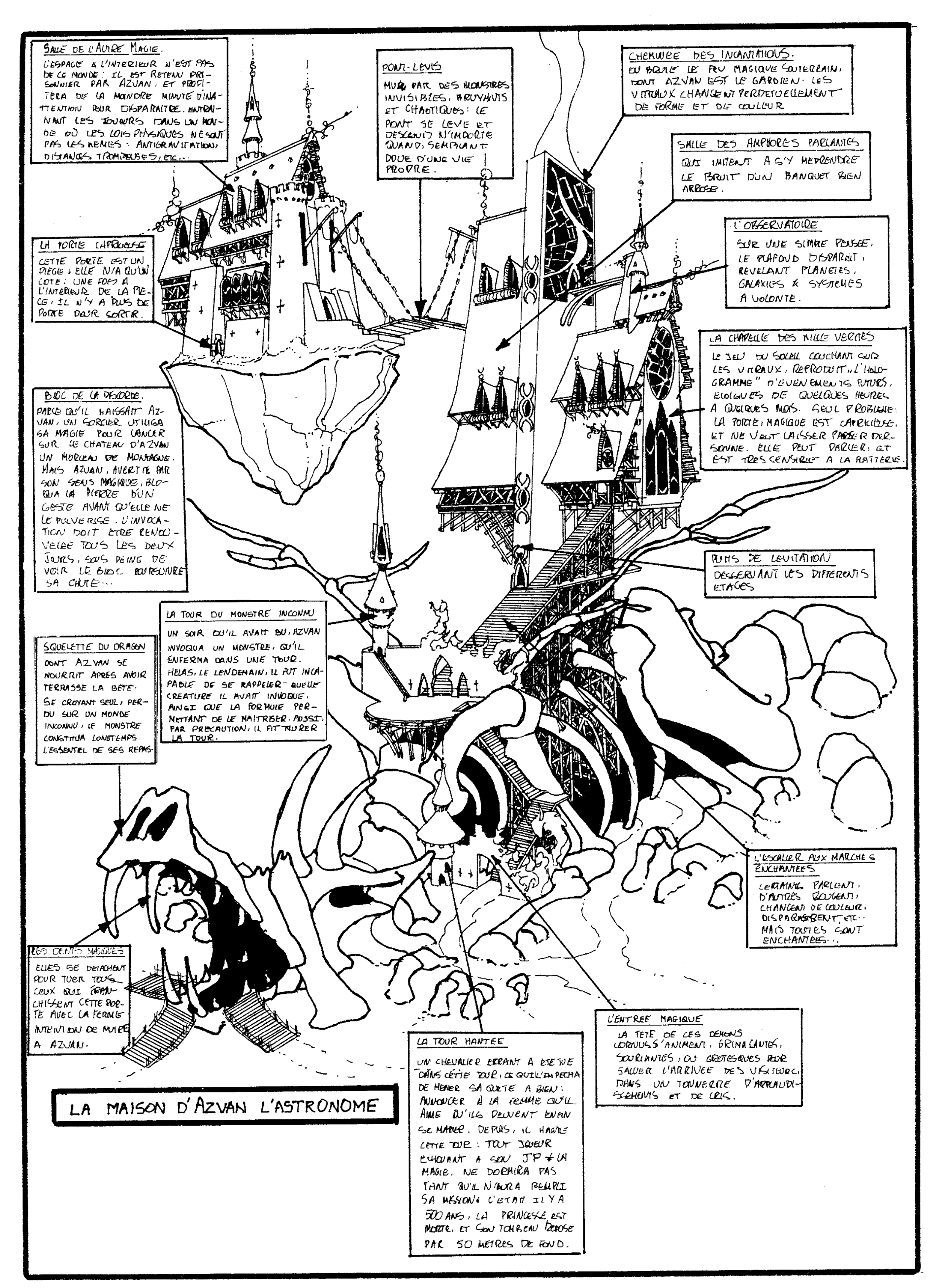
2) Dix Esthètes de Canaspara, originaires de la lointaine Melantine du Nord, font route vers Kaïn pour y acheter les derniers vêtements à la mode : à leur retour chez eux, ils seront considérés comme de grands seigneurs. Si les PJ arrivent à convaincre ces grands naïfs que leurs chaussures sont du dernier cri à Kaïn (jet sous CHA), les Esthètes sont prêts à les échanger contre leurs propres sandales. Si les PJ feignent de se faire tirer l'oreille, ils sont prêts à les leur acheter jusqu'à 50 terces la paire.

3) La nuit, de longues plaintes courent le long de la lande. Les PJ ont intérêt à se réfugier dans un arbre ou sur un fil tendu par les Evangels Funambules - non pas pour éviter la fureur des morts, mais plutôt celle des Gids, leucomorphes et autres bêtes de la nuit.

LA VIEILLE VILLE

Les PJ arrivent dans un chaos gris de piliers effondrés, de blocs de grès érodés où rampent lézards, serpents et insectes. A quelques kilomètres de là, ils peuvent voir les blanches murailles de Kaïn. En parcourant les dalles envahies par la mousse, les PJ finissent par rencontrer un homme, assis sur un fronton écroulé, un capuchon rabattu sur les yeux. Si les PJ le lui enlèvent, ils découvrent un visage aux orbites vides. A leurs questions l'homme répond :

- Que c'est pour ne plus voir les misères du monde qu'il n'a plus ses yeux.
- Qu'il est le gardien de la demeure de son maître, absent pour le moment. Il ajoute, en


SALLE DE L'AUTRE MAGIE.
L'ESPACE A L'INTERIEUR N'EST PAS DE CE MONDE : IL EST RETENU PRISONNIER PAR AZVAN, ET PROFITERA DE LA MOINDRE MINUTE D'INATTENTION POUR DISPARAITRE, ENTRAINANT LES JOUEURS DANS UN MONDE OÙ LES LOIS PHYSIQUES NE SONT PAS LES MEMES : ANTIGRAVITATION, DISTANCES TROMPEUSES, ETC...
PONT-LEVIS
MU PAR DES MONSTRES INVISIBLES, BRUYANTS ET CHAOTIQUES : LE PONT SE LEVE ET DESCEND N'IMPORTE QUAND, SEMBLANT DOUE D'UNE VIE PROPRE.
CHEMINEE DES INCANTATIONS.
OU BRULE LE FEU MAGIQUE SOUTERRAIN, DONT AZVAN EST LE GARDIEN. LES VITRAUX CHANGENT PERPETUELLEMENT DE FORME ET DE COULEUR
SALLE DES AMPHORES PARLANTES
QUI IMITENT A S'Y MEPRENDRE LE BRUIT D'UN BANQUET BIEN ARROSE.
LA PORTE CAPRICIEUSE
CETTE PORTE EST UN PIEGE : ELLE N'A QU'UN COTE : UNE FOIS A L'INTERIEUR DE LA PIECE, IL N'Y A PLUS DE PORTE POUR SORTIR.
L'OBSERVATOIRE
SUR UNE SIMPLE PENSEE, LE PLAFOND DISPARAIT, REVELANT PLANETES, GALAXIES & SYSTEMES A VOLONTE.
LA CHAPELLE DES MILLE VERRES
LE JEU DU SOLEIL COUCHANT SUR LES VITRAUX, REPRODUIT "L'HOLOGRAMME" D'EVENEMENTS FUTURS, ELOIGNES DE QUELQUES HEURES A QUELQUES MOIS. SEUL PROBLEME : LA PORTE, MAGIQUE EST CAPRICIEUSE, ET NE VEUT LAISSER PASSER PERSONNE. ELLE PEUT PARLER, ET EST TRES SENSIBLE A LA FLATTERIE.
BLOC DE LA DISCORDE.
PARCE QU'IL HAISSAIT AZVAN, UN SORCIER UTILISA SA MAGIE POUR LANCER SUR LE CHATEAU D'AZVAN UN MORCEAU DE MONTAGNE. MAIS AZVAN, AVERTI PAR SON SENS MAGIQUE, BLOQUA LA PIERRE D'UN GESTE AVANT QU'ELLE NE LE PULVERISE. L'INVOCATION DOIT ETRE RENOUVELEE TOUS LES DEUX JOURS, SOUS PEINE DE VOIR LE BLOC POURSUIVRE SA CHUTE...
PUITS DE LEVITATION
DESSERVANT LES DIFFERENTS ETAGES
LA TOUR DU MONSTRE INCONNU
UN SOIR QU'IL AVAIT BU, AZVAN INVOQUA UN MONSTRE, QU'IL ENFERMA DANS UNE TOUR. HELAS, LE LENDEMAIN, IL FUT INCAPABLE DE SE RAPPELER QUELLE CREATURE IL AVAIT INVOQUE, AINSI QUE LA FORMULE PERMETTANT DE LE MAITRISER. AUSSI, PAR PRECAUTION, IL FIT MURER LA TOUR.
SQUELETTE DU DRAGON
DONT AZVAN SE NOURRIT APRES AVOIR TERRASSE LA BETE. SE CROYANT SEUL, PERDU SUR UN MONDE INCONNU, LE MONSTRE CONSTITUA LONGTEMPS L'ESSENTIEL DE SES REPAS.
L'ESCALIER AUX MARCHES ENCHANTEES
CERTAINES PARLENT, D'AUTRES BOUGENT, CHANGENT DE COULEUR, DISPARAISSENT, ETC... MAIS TOUTES SONT ENCHANTEES...
LES DENTS MAGIQUES
ELLES SE DETACHENT POUR TUER TOUS CEUX QUI FRANCHISSENT CETTE PORTE AVEC LA FERME INTENTION DE NUIRE A AZVAN.
L'ENTREE MAGIQUE
LA TETE DE CES DEMONS CORNUS S'ANIMENT, GRIMACANTES, SOURIANTES, OU GROTESQUES POUR SALUER L'ARRIVEE DES VISITEURS DANS UN TONNERRE D'APPLAUDISSEMENTS ET DE CRIS.
LA TOUR HANTEE
UN CHEVALIER ERRANT A ETE TUE DANS CETTE TOUR, CE QUI L'EMPECHA DE MENER SA QUETE A BIEN : ANNONCER A LA FEMME QU'IL AIME QU'ILS DEVAIENT ENFIN SE MARIER. DEPUIS, IL HANTE CETTE TOUR : TOUT JOUEUR ECHOUANT A SON JP ≠ LA MAGIE, NE DORMIRA PAS TANT QU'IL N'AURA REMPLI SA MISSION. C'ETAIT IL Y A 500 ANS, LA PRINCESSE EST MORTE, ET SON TOMBEAU REPOSE PAR 50 METRES DE FOND.
LA MAISON D'AZVAN L'ASTRONOME

passant, que les trésors qu'elle renferme sont fabuleux. La demeure en question n'est qu'une grotte, dont l'entrée est située à une dizaine de mètres.
Si les PJ décident d'y faire une visite et craquent devant les fabuleuses richesses qui y sont amassées, ils sont confrontés à *Chun l'Inévitable*, noire créature humanoïde de 3m de haut, cachée derrière une tapisserie. Signe particulier : sa cape, garnie d'yeux humains. Son but, trouver d'autres yeux pour orner sa cape. Son surnom d'Inévitable, n'est pas usurpé ; où que les PJ aillent, Chun les y retrouvera dans un délai de 1d6 heures. L'homme à l'entrée de la grotte est Liane le voyageur, une de ses victimes, qui ayant survécu, lui sert de domestique et de rabatteur. L'anneau qu'il porte accroché à une chaîne autour du cou lui permet de disparaître à la vue des hommes.

KAIN

La ville, bâtie en pierres blanches, est en fête. Le palais de son seigneur et maître, Kandive le Doré, construit entre les piliers d'une ancienne arêne, brille de mille feux et résonne de la musique qu'on y joue. Dans les rues aussi, le peuple de Kaïn festoie. De tous les horizons du vieux monde mourant, une population cosmopolite fait couler dans son gosier le vin qui, pendant la fête, jaillit abondamment des fontaines.
A la recherche de la demeure d'Azvan l'Astronome, les PJ peuvent être confrontés aux rencontres suivantes, au hasard des ruelles:
1) Une bande de fils de bonnes familles, imbibés de nectar de Xardoon prennent à partie les PJ s'ils portent encore les chaussons des Evangels. Les moines ayant mauvaise presse à Kaïn, l'altercation risque de finir en lapidation. Les va-nu-pieds ne sont d'ailleurs pas mieux considérés.
2) Des zélateurs introspectifs de Kaulchique : un complexe système de miroirs mobiles fixés à leur crâne leur permet de s'isoler du monde extérieur. Ils ne voient plus alors que leur propre image, reflétée à l'infini. Quand ils se déplacent, ils relèvent leur mécanisme. S'ils jugent que les PJ les regardent trop fixement (1 chance sur 3), ils viennent, menaçants, réclamer une taxe de 50 terces pour avoir été perturbés dans leurs pensées profondes. En cas de refus, ils profèrent d'épouvantables malédictions.
3) Le groupe d'Esthètes de Canaspara déjà rencontrés plus haut ; pieds nus, leurs vêtements en lambeaux, leur visage en sang : ils ont rencontré la bande de voyoux du 1. A la vue des PJ, leur chef Weuiber pousse un rugissement de triomphe. Tous se précipitent sur les PJ. Ils se battent avec des kriss. Si les PJ ne leur ont pas cédé leurs encombrantes chaussures, Weuiber, tout attendri de les retrouver là, leur offre un paquet contenant leurs anciens vêtements : tuniques courtes, braies, sandales. L'une des tuniques possède d'ailleurs une protection contre les sorts de 1° niveau. Très usée, elle fait un JdP à chaque fois qu'elle "bloque" un sort. S'il est raté, elle tombe en lambeaux.

L'AUBERGE DES MAGICIENS

C'est une haute bâtisse en pierres sur une petite place. Les PJ y sont accueillis plutôt fraîchement. Assis autour du feu, les magiciens évoquent les grands maîtres des éons passés en buvant du vin : Phandaal, Xarfaggio, Ilmear le Chatoyant et bien d'autres. Ils se refusent à fournir le moindre renseignement aux PJ. Par contre, étant gens assez fats, ils sont sensibles à la flatterie. Si les PJ trouvent le ton juste - admiratif et respectueux - et évitent de prononcer le nom de Pharesme, ils s'attirent les sympathies des magiciens, surtout s'ils n'hésitent pas à payer des tournées. L'atmosphère s'échauffe bientôt, les magiciens décident de se mesurer les uns aux autres ; les PJ sont choisis comme jury. Ils auront à choisir entre les sortilèges suivants :
1) le plafond est remplacé par la voûte étoilée. Une étoile filante s'en détache pour venir éclater sur la tête des PJ. Elle a 50% de chances de consumer ainsi leur chevelure, les laissant chauves comme des oeufs.
2) Les PJ sont animés de mouvements indépendants de leurs volonté. Ils exécutent avec brio la "Danse Lascive des Odalisques d'Olekbrit", qui comporte entre autres un retournement total du bassin.
3) Des petits personnages hologrammes de 10 cm de haut déclament des vers en langue cryptique du 13° éon.
4) Un mini feu d'artifice dessine les formes voluptueuses de la plus belle femme de la ville.
5) Le nez des PJ s'allonge de façon démesurée, atteignant rapidement 50cm. Il y a 50% de chances pour qu'à la suite d'un ratage ils restent ainsi pendant une journée.
6) Les PJ répandent brusquement une odeur nauséabonde.
7) Les poches des PJ craquent sous le poids d'une énorme quantité de pièces d'or. Elles "durent" une dizaine d'heures.
Les PJ ont intérêt à déclarer rapidement le concours clos et à désigner un vainqueur, ou à essayer de s'éclipser après avoir abreuvé abondamment les magiciens. L'heureux élu se pavane tandis que les perdants furieux profèrent d'épouvantables menaces à l'encontre des PJ. Ceux-ci devraient quitter rapidement l'auberge dont le patron, ravi d'avoir eu des clients plus généreux que les sorciers, leur indique la demeure d'Azvan, avec semble-t-il un léger sourire en coin.

CHEZ AZVAN L'ASTRONOME

Azvan habite une somptueuse demeure sur les hauteurs de la ville, surplombée d'une coupole transparente. Les PJ frappent à un portail et sont accueillis par un sandestin qui les annonce à son maître. Lorsque les PJ pénètrent dans l'immense salon, ils retrouvent le jeteur de sort n° 1. Celui-ci les accueille plus ou moins bien selon l'issue du concours. S'il a été déclaré vainqueur, il offre à chacun un objet de leur choix, choisi dans ses possessions. Sinon, dès que les PJ ont exposé le but de leur venue, un geste de sa part réduit en cendres les vêtements des PJ. Azvan parcourt du regard les postérieurs des PJ. Ceux-ci entendent un rugissement étouffé : Azvan est devenu écarlate. Le message n'était qu'un long chapelet d'insultes méprisantes.
Azvan semble grandir de plusieurs centimètres. Fixant les PJ d'un regard fulgurant il hurle : *"Je vais vous montrer si je suis un minable bricoleur de sorts ! Vous avez voulu m'humilier. Je vais vous transformer en nabots vagissants, vous précipiter à 16 lieues sous terre ou peut-être simplement vous désintégrer !"* Les veines saillantes, les yeus exorbités, Azvan commence à agiter ses bras, sa bouche s'ouvre pour une terrible invocation... Seul un couinement s'en échappe. Le visage empourpré du magicien prend un air étonné et il s'effondre comme une masse, foudroyé par une crise cardiaque. Les PJ sont maîtres de la demeure d'Azvan. Ils ont intérêt à se dépêcher de faire main basse sur les trésors qu'ils découvrent. Il faut quelques heures seulement au sandestin pour aller prévenir la milice. Celle-ci, son chef Al Maizeu en tête, découvre le corps d'Azvan et arrête les PJ sous l'inculpation de meurtre. Ceux-ci, pour échapper à la sanction, peuvent essayer d'acheter Al Maizeu, qui n'est pas de marbre (1000 terces suffisent). Autre solution : offrir aux miliciens quelques unes des liqueurs d'Azvan : un Xei Kanti vénérable, un Zaohal hors d'âge Les personnages pourront alors quitter les miliciens en pleine béatitude pour aller se réfugier dans les bas-fonds de la ville.

Philippe Alliot

TECHNIQUE

Villageois, sauvages et bandits : CA 6, PV 10, TACO 18, ATT 1d6
Grunk : CA 8, PV 35, ATT : 1d8, Moral 13 quand il est en colère
Wefkins des sables : CA 4, TACO 12, PV 20, Moral 10
Marins : CA 8, PV 10, ATT 1-3 / 1-3, Moral 6
Pirates : CA 9, PV 9, ATT 1d4 ou 1d6, Moral 6
Propriétaires : CA 9, PV 6, ATT 1d6, Moral 3
Domestiques : CA 8, PV 10, ATT 1d4, Moral 5
Milice : CA 7, PV 12, ATT 1d6+1, Moral 7
Evangels funambules : CA 7, PV 12, ATT 1d6, TACO 18, Moral 12
Zarpinth Vermaust : CA 10, PV 8, Sorts : Charme de l'Alimentation Inlassable, Sycophante Ingambe, Humide nuée de Muliuph
Jeunes loubards : CA 10, PV 12, TACO 20, ATT 1d8+1 (chaînes cloutées)
Esthètes de Canaspara : CA 8, PV 12, TACO 18, ATT 1d4
Weuiber : CA 6, PV 25, TACO 16, ATT 1d4+2
Cugel : cf. article, "Cugel, héros ou imposteur?"
Sortilèges : cf. les sortilèges de Dying Earth.
Chun l'Inévitable : cf. art. "Féroce mais subtil".
Pelgrane, mermelants, monstres divers : cf. jeu de cartes.

Nous espérons que vous jouerez encore beaucoup de scénarios sur Dying Earth avant de penser au retour. Souvenez-vous pourtant qu'il existe des sortilèges comme l'Appel au Nuage Violent ou l'Entretemps Interminable qui permettent de voyager dans le temps et l'espace.



Caza, grand fan de Vance, a réalisé de superbes illustrations pour le Cycle de Tschaï (comme celle qui est en couverture de ce numéro). Il s'intéresse à tout ce qui concerne la création d'univers fantastiques et notamment au jeu de rôles.

GRAAL *: Votre opinion sur notre hobby ?*
Caza : Pour moi, tout ce qui encourage l'imaginaire est positif - et la plupart des jeux de rôles se déroulent dans un cadre fantastique ou SF que j'affectionne. J'aime aussi l'aspect social du jeu : les agressions, les amitiés qui se créent...

G : Avez-vous le sentiment que, sur certains points, le jeu de rôles occupe une place comparable à celle de la BD il y a dix ans ?
Caza : Dites plûtot vingt... Oui, il y a la même ambiance, le même enthousiasme chez les joueurs que chez les lecteurs de BD de cette époque. Des revues comme *Casus Belli, le Dragon Radieux, Graal*, ont un contact direct avec leurs lecteurs. Cela n'existe plus dans les revues de BD et c'est pourquoi beaucoup ont disparu. Maintenant, de jeunes dessinateurs se font connaître par le biais des revues de jeu de rôles... Et je sais que certains éditeurs les feuillettent...

G : Vous jouez ?
Caza : Mes enfants jouent beaucoup. Quand j'ai vu toutes ces parties s'organiser chez moi, j'ai trouvé cela passionnant mais je me suis bien gardé d'y participer : si j'avais mis le doigt dans l'engrenage, je n'aurais pas pu m'arrêter et je n'aurais plus rien fait d'autre.

G : Sur quel projet travaillez-vous ?
Caza : Une série fantastique, *Le Monde d'Arcadie*. Je prépare le deuxième album : "Le Grand Extérieur"*

G : Et tous les secrets du dehors y seront révélés ?
Caza : Une partie tout au moins. Mais la série parle d'un univers, d'un monde imaginaire, et il faudra plus de deux albums pour traiter le sujet.

G : Etes-vous influencé par Vance ?
Caza : Sur le plan des scénarios, ce serait à mes lecteurs de me le dire... Par ailleurs, je crois que tout ce que nous voyons et lisons s'accumule en nous, que notre esprit l'absorbe... et un jour, les images et les idées ressortent.

G : Quels livres de Vance préférez-vous?
Caza : Les grands cycles. *La Geste des Princes-Démons* et bien sûr *Tschaï* que j'ai lu deux fois : en 71 quand j'ai illustré le cycle pour les Editions Opta, et en 83 quand j'ai réalisé les couvertures pour J'ai Lu.

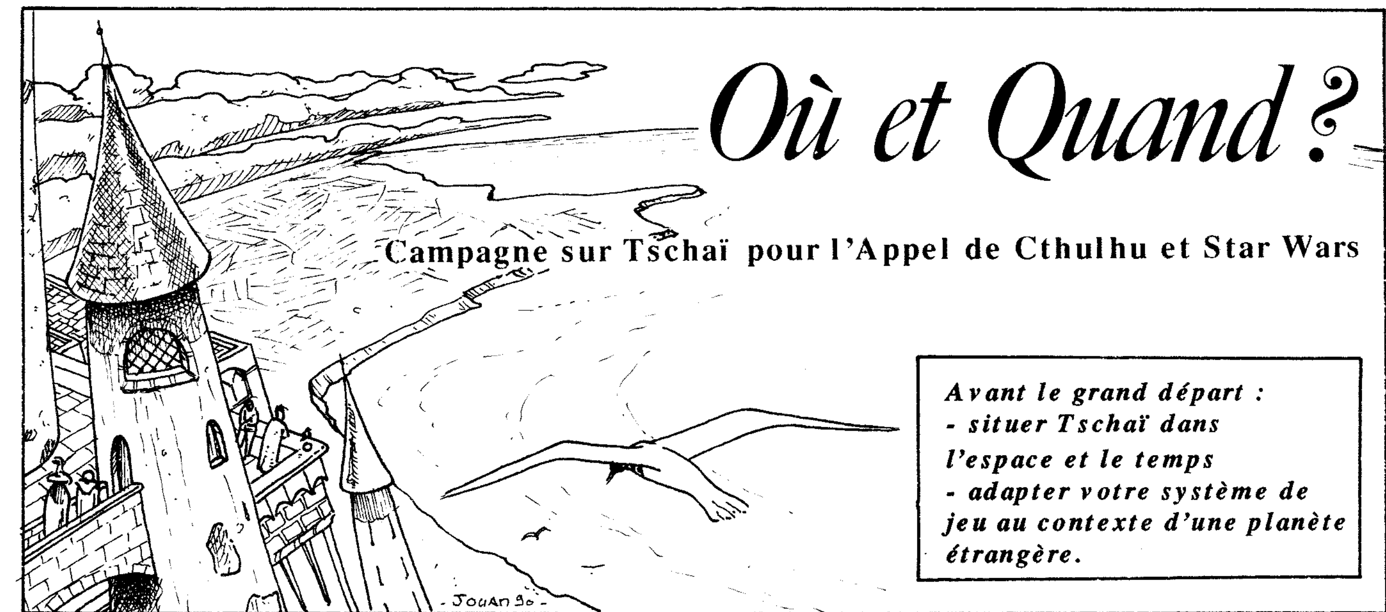
G : Et Cugel?
Caza : Je préfère *Un Monde Magique* et *Rhialto le Merveilleux*. J'ai lu Cugel mais ne l'ai pas relu. Ses aventures me plaisent moins. Peut-être parce qu'elles manquent d'unité ?

G : Vance est-il un auteur difficile à illustrer ?
Caza : Pas forcément. Ses descriptions sont précises et très visuelles. On m'a dit : "En voyant les couvertures de Tschaï, on est sûr que vous avez vraiment lu les romans" ; et c'est vrai. J'ai respecté ce qui était écrit.

G : Dans Wyst : Alastor 1716, le personnage principal est un peintre. Vance dit de lui : "Il voulait contrôler le lien magique qui unit le réel à l'iréel, ce qu'il sentait et ce qu'il voyait". Cela éveille- t-il des échos en vous ?
Caza : je pense que Vance parle de lui-même. Je l'imagine comme ses héros : un homme d'action, obstiné, qui peut paraître superficiel, mais qui cache une profonde mélancolie. Malgré leur côté positif, les héros de Vance sont des personnages secrets.

G : Toujours dans Wyst, le héros fait cette réflexion : "Si même il arrivait à peindre un tel tableau, qu'en ferait-il ? Il l'accrocherait au mur ? Absurde ! Il le verrait trop souvent et cela neutraliserait bientôt l'effet, comme c'est le cas avec une plaisanterie trop souvent citée." Avez-vous déjà ressenti quelque chose de comparable ?
Caza : Je pense. C'est un sentiment d'impuissance face à ce que l'on veut rendre. Les illustrations que j'accroche au mur n'y restent pas longtemps : je m'en lasserais vite. Pour Tschaï, je me disais : quatre couvertures, c'est bien trop peu pour refléter toutes les situations, tous les sentiments exprimés. Face à de tels problèmes, je crois que la solution se trouve dans le travail.

*** LE GRAND EXTERIEUR** paraîtra en septembre. Il fait suite à l'album **LES YEUX D'OR-FE**, publié à la fin de l'année dernière.
La couverture de ce numéro Hors-Série est une illustration de Caza. Copyright Humanoïdes Associés. Avec l'aimable autorisation des Editions J'ai Lu.



Où et Quand ?

Campagne sur Tschaï pour l'Appel de Cthulhu et Star Wars

Avant le grand départ :
- situer Tschaï dans l'espace et le temps
- adapter votre système de jeu au contexte d'une planète étrangère.

Tschaï est une planète située dans la constellation de la Carène, dans la même galaxie que la Terre. Les quatre romans du Cycle se déroulent à l'époque où la race humaine commence son expansion dans l'espace. C'est l'âge des premiers contacts avec les races étrangères et des premières guerres stellaires (probablement des siècles avant la Geste des Princes-Démons, la quelle se déroule dans une galaxie presque entièrement colonisée par l'homme).

Mais alors que les hommes de la Terre viennent à peine de découvrir la propulsion interstellaire, les races qui peuplent Tschaï la connaissent depuis des dizaines de milliers d'année...

BREF RESUME DE L'HISTOIRE DE TSCHAI

Races étrangères : Au commencement étaient les Pnumes, la première race intelligente dont la présence soit attestée sur la planète. Ils régnèrent sans partage pendant des millénaires jusqu'à l'arrivée des Chaschs "coureurs d'espace". De long siècles plus tard vinrent les Dirdirs, enfin les Wankhs. Tous ces peuples se haïssent et se sont livrés dans le passé des guerres terribles. Aujourd'hui, ils se sont partagés la planète en zone d'influence, et si la paix n'est pas conclue, aucune race n'ose risquer ses forces dans de grandes batailles.

Les hommes de Tschaï : Dans un lointain passé, les Dirdirs lancèrent un raid sur la Terre et ramenèrent quelques spécimens d'hommes primitifs. Les uns se montrèrent de loyaux serviteurs et évoluèrent vers le type aujourd'hui connu sous le nom d'Homme-Dirdirs. D'autres s'évadèrent pour fonder sur Tschaï des communautés autonomes, d'autres encore passèrent au service des races ennemies des Dirdirs et devinrent les Hommes-Chaschs, les Hommes-Wankhs et les Pnumekins.

NOTRE CAMPAGNE

La campagne que nous vous proposons se résume en quelques phrases : les PJ coulent des jours tranquilles sur leur monde d'origine lorsqu'ils sont capturés par un astronef dirdir et déporté sur Tschaï (les Dirdirs sont familiers du procédé). Pour les PJ comme pour Adam Reith, le problème va être : comment rentrer chez nous ?

Tout d'abord, situons notre campagne. Vance ne donne aucune date précise mais pour les besoins du jeu, nous supposerons que les aventures d'Adam Reith se déroulent en 2070 avant JC. Celles des PJ ont lieu en 1920, 150 ans auparavant, afin que le MJ puisse utiliser le background de Tschaï sans tenir compte des bouleversements causés par le passage d'Adam Reith. Précisons :

- Qu'un écart de 150 ans ne représente pas grand-chose dans l'histoire de Tschaï, plus statique que celle de la Terre. Les coutumes et techniques en usage sont semblables à celles que verra Adam Reith.
- Que 150 années terrestres correspondent à 50 ans sur Tschaï, ce qui place notre campagne à l'époque où les Yao envoyèrent des signaux radio vers la Terre (voir le Wankh).

POUR L'APPEL : Le cosmos est assez vaste pour que des entités comme Cthulhu y sévissent en même temps que les Dirdir ou les Phung. Cependant, au cours de la campagne, les références au Mythe seront peu fréquentes et l'aventure prendra le pas sur l'horreur. les PJ rencontreront bien des créatures épouvantables mais leur attitude face à elle ne sera plus la même. En effet, sur Tschaï, la vie est un combat permanent et il est prouvé que dans ces conditions, les hommes possèdent un meilleur équilibre psychique. Les PJ feront peut-être un jet sous la Santé mentale la première fois qu'ils verront un Dirdir, mais ils s'endurciront rapidement. Par la suite, dispensez-les de tout jet de Santé mentale, si horrible que puisse être la scène qui se déroule sous leurs yeux.

POUR STAR WARS : Il y a de tout dans l'univers de Star Wars, alors, pourquoi pas des Dirdirs et des Chaschs ? Le problème est que les événements de la célèbre trilogie sont sensés se dérouler il y a bien longtemps, dans une très lointaine galaxie et certainement pas au XX[e] ou XXI[e] siècle. Que faire ? Nous suggérons cette solution : les événements de Tschaï sont à peu près contemporains de ceux de la Guerre des Etoiles et se déroulent dans une galaxie voisine. Adam Reith arrivera sur Tschaï 150 ans après les PJ, venu d'une planète qu'il appelle la Terre mais qui n'est pas forcément notre Terre. Beaucoup de peuples appellent ainsi leur monde d'origine.

MONNAIE DE TSCHAI

L'unité de base est le sequin clair, qui correspond à peu près au salaire journalier d'un homme de peine. Lorsqu'on parle de sequins sans en préciser la couleur, il s'agit toujours de sequins clairs.

couleur	valeur	marchandise ou service équivalent
pourpre	100 clairs (2 écarlates)	recharge énergétique dirdir (en sous main)
écarlate	50 clairs (2 bleus)	arme de mélée de qualité médiocre
bleu	25 clairs	habit complet
émeraude	10 clairs (2 sardoines)	sac de voyage avec couverture, couteau, etc
sardoine	5 clairs	nuit d'auberge + repas
clair	unité de base	un repas d'auberge
laiteux	1/2 clair (2 eaux)	un verre de vin
eau	1/4 de clair	un oeuf (frais ?)

LANGUES

Chaque races extra-terrestre possède sa propre langue. Par contre, tous les hommes parlent la même : la langue commune de Tschaï. Malgré la régularité de sa syntaxe, elle n'est pas d'un aprentissage facile. Heureusement, les PJ auront un bon professeur ! (voir 2[e] scénario de la campagne).

TSCHAI : ARMES ET EQUIPEMENT

Armes blanches

- **Stylet** (Homme-10)* : souvent enduit de poison.
- **Rapière longue** (Homme-150) : souple et très longue : 2m pour les hommes, jusqu'à 3m pour les Chaschs Verts. Les armes plus courtes sont considérées comme des jouets d'enfant.
- **Casse-tête de pierre** (Homme) : en usage chez les tribus primitives de Tschaï.
- **Tranchoir** (Homme-150) : se tient de la main gauche avec une rapière dans la droite. Permet de parer et de contre-attaquer.

Armes de jet

- **Catapulte portative** ou **arbalète** (Homme-150) : l'arme de jet la plus répandue sur Tschaï. Tire des carreaux d'acier, plus rarement des têtes explosives.
- **Dard** (Homme-3) : se lance à la main.
- **Pulvérisateur** (Homme-50) : projette du poison ou de l'acide au visage..

Armes à feu

- **Fusil à poudre** (Homme-800) : artisanal. Un coup, se charge par la gueule.
- **Pistolet à poudre** (Homme-500) : aussi rustique que le fusil. Tire autant de coups que le pistolet a de canons.

Armes "à énergie"

- **Fuseur ou fusant** (Chasch, Wankh, Dirdir-2000) : ces armes projettent des rayons qui brûlent où détruisent tout ce qu'ils touchent. Chaque race a développé son propre modèle. Ceux des Dirdirs crachent des jets de plasma orangé, ceux des Chashs des jets d'énergie blanc pourpre, ceux des Wankhs irradient une froide lueur bleutée. Certains fuseurs ont une intensité réglable.
- **Gicle-sable portable** (Wankh-3000) : ressemble à un lance-flamme, avec son réservoir de 15 kg que l'on porte sur le dos. Projette un jet de sable à une vitesse avoisinant celle de la lumière. Le poids du sable est multiplié par mille. Il pénètre dans la cible avec un dégagement d'énergie provoquant une explosion.
- **Pistolet lance-aiguille** ou **lance-dart** (Chasch, Wankh-1500) : fonctionne à l'air comprimé. les dards projetés sont explosifs ou enduits de poison.

Armes lourdes

Il existe des canons sur Tschaï, ainsi que des fuseurs et gicle-sable lourds montés sur affût. Enfin, chaque race dispose de silos à torpilles braquées sur les villes ennemies. Leur pouvoir destructeur est comparable à celui de missiles nucléaires mais leur principe de fonctionnement est inconnu.

Armes défensives

- **Bouclier dirdir** (2000) : arrête tout projectile, même les balles. Résiste un temps aux fuseurs et aux gicle-sable, mais finit par fondre ou exploser.
- **Barrière fulgurante** : les remparts des cités Chashs sont hérissés de pilones régulièrement espacés. Tout corps franchissant la barrière est frappé par un arc électrique qui jaillit des deux pilones les plus proches.
- **Champ de force** (Chasch-10 000) : arrête tout projectile de vitesse supérieure à 10 km/h. Inefficace contre les rayons des fuseurs.

Equipement divers

- **Senseur infra-rouge** (Dirdir-3000) : appareil asez sensible pour détecter des empreintes vieilles de plusieurs heures à leur chaleur résiduelle.
- **Traceur** (Dirdir-1000) : cellule émettrice que l'on accroche sur les vêtements de la personne qu'on désire pister. Un appareil récepteur (4000) indique sa position.
- **Fouette-nerf** (Dirdir-introuvable) : ruban d'acier que l'on plaque sur la colonne vertébrale de la victime. Oblige cette dernière à suivre le chasseur partout où il va, à grands bonds saccadés. Les Dirdirs l'utilisent pour conduire le gibier capturé jusqu'au lieu de l'abattage. Principe de fonctionnement inconnu.
- **Coupe-métal** (Wankh-500) : appliqué contre une paroi métallique, cet engin tubulaire émet des vibrations qui disloquent la matière et l'intègrent à sa propre masse. Permet de percer un trou à la vitesse de 1cm/mn, et en fonction inverse, de le reboucher ou d'effectuer des soudures.
- **Médikit** (8000) : les Hommes-Wankh et Hommes-Dirdir disposent de médikits adaptés à l'organisme humain. Ils permettent de guérir les maladies, ressouder les os, etc.

CONSEILS

- **Limitez** le nombre d'armes et de gadgets sophistiqués dans votre campagne. Ce genre d'équipement coûte cher, les recharges et pièces détachées sont très difficiles à se procurer, etc.
- Sur Tschaï, la **diversité** est de règle. La liste que nous vous proposons n'est pas limitative mais doit vous encourager à créer d'autres armes. Nous ne parlons que des plus typiques. En fait, toutes les armes blanches imaginables peuvent exister sur Tschaï et toutes les armes à feu, sauf peut-être les fusil automatiques et mitrailleuses qui ne sont pas vraiment dans l'esprit du Cycle. Mais nous vous conseillons de créer des armes plus étranges et non moins sophistiquées comme : fouet ou épée électrique, sarbacane tirant des projectiles urticants (même à travers les vêtements),etc.

***Note** : Entre parenthèse est indiqué le prix de l'arme au marché noir et le peuple qui la fabrique (d'autres peuvent l'utiliser : les caravaniers de la steppe rachètent de vieux gicle- sable Wankh, les Chaschs Verts font probablement forger leurs épées par des artisans humains, etc).

REGLES ADDITIONNELLES POUR L'APPEL DE CTHULHU

COMPETENCES

Sur Tschaï, les PJ voient leurs scores de compétence diminuer du fait de leur mauvaise connaissance de l'univers où ils évoluent.

COMPETENCES FIGURANT SUR LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Les modificateurs suivant sont appliqués : Anthropologie (-50+INT), Archéologie (-40+INT), Astronomie (-40+INT), Baratin (-60+INT), Bibliothèque (-40+INT), Botanique (-15+INT), Camouflage (0), Chanter (-60+INT), Chimie (-20+INT), Comptabilité (-30+INT), Conduire Automobile* (-30+INT), Conduire Engin Lourd (-30+INT), Crédit (-50+INT), Dessiner une carte (0), Diagnostiquer Maladie (-10+INT), Discrétion (0), Discussion(-50+INT), Droit (-60+INT), Ecouter (0), Electricité (-20+ INT), Eloquence (-60+INT), Esquiver (0), Géologie (-10+INT), Grimper (0), Histoire (-50+INT), Lancer (0), Linguistique (-50+ INT), Marchandage (-40+INT), Mécanique (-50+INT), Monter à cheval (-30+INT), Nager (0), Pharmacologie (-20+INT), Pickpocket (-10+INT), Premiers soins (-20+INT), Psychanalyse (-65+INT), Psychologie (-20+INT), Sauter (0), Se Cacher (0), Soigner Empoisonnement (-30+INT), Soigner Maladie (-30+INT), Suivre une Piste (0), Trouver Objet Caché (0), Zoologie (-30+ INT).

- Si le calcul d'un score donne un résultat négatif, on considère que ce score est nul.

- A partir de leur nouveau score, les compétences peuvent progresser normalement au cours de la campagne. Les MJ rigoureux considèreront cependant Mécanique Chash comme une compétence différente de Mécanique Dirdir (par exemple) et les feront progresser séparément.

NOUVELLES COMPETENCES

- Canoter : (DEX+FOR%)
- **Piloter glisseur** : (pil. avion +INT -30%)
- Piloter canot à moteur : moyenne de Conduire automobile et Cond. engin lourd - 5%
- Survie dans les terres sauvages : (POU+ CON + FOR%)
- **Pour les armes** de Tschaï, les chances de base sont indiquées sur la Table des armes.

LE POISON

Le MJ détermine la virulence du poison : de 1 à 10 si ingestif, de 1 à 6 dans les autres cas. On oppose sur la table de résistance la virulence du poison (actif) à la CON de la victime (passif). Si le jet réussit, le poison prend effet (voir table des poisons).

REGLES ADDITIONELLES POUR STAR WARS

COMPETENCES

-> Certaines compétences sont inutilisables sur Tschaï car les races et les technologies en usage y sont trés différentes de celle de la galaxie des PJ. Ainsi, pour les **nouvelles armes** (fuseurs, rapière, gicle-sable, etc), et le **pilotage des glisseurs**. les PJ ne peuvent utiliser que le code-dé de leur Attribut, (respectivement *Dextérité* et *Mécanique*). ils doivent créer des compétences originales s'ils désirent se perfectionner.

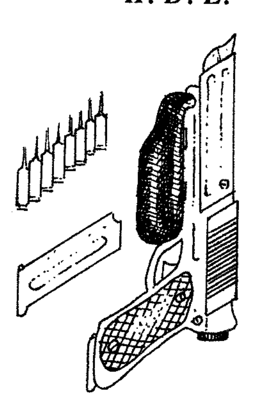
-> De même pour les compétences suivantes, les PJ sont réduits au code dé de leur Attribut : *Culture, Races extraterrestres, Systèmes planètaires, Technologie, Astrogation, Canons, Ecrans, Pilotage et Réparation de Vaisseau, Répulseur et Réparation de Répulseur, Programation et Réparation de droîdes et d'ordinateurs*. Dans certains cas laissés à l'apréciation du MJ, il peut êre intéressant de distinguer les compétences suivant la technologie utilisée. Exemple : *Pilotage et Réparation glisseur dirdir* différent de *Pilotage et Réparation glisseur Wankh*.

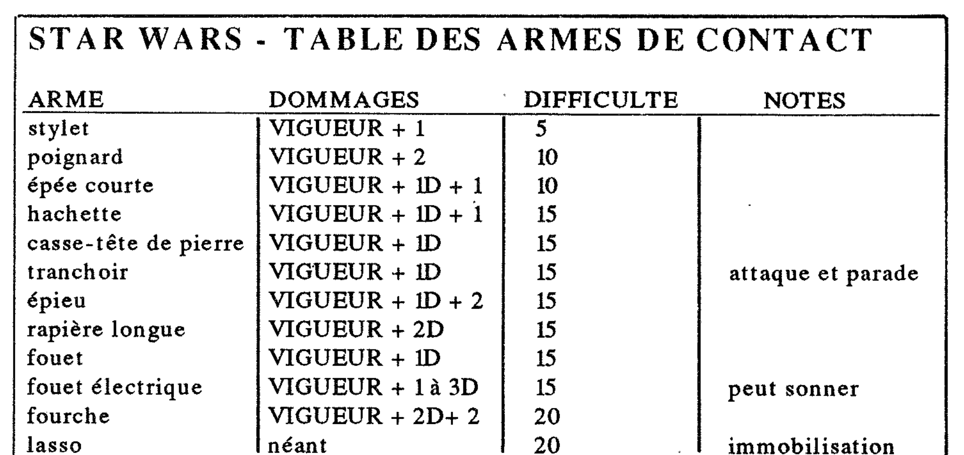
-> Par contre, les compétences *Buraucratie, Illégalité, Langages, Survie, Equitation, Démolition, Médecine* et *Sécurité* sont utilisables, au moins partiellement. Relisez les règles de Star Wars (p 29 à 45)

-> Les compétences de *Commandement*, d'*Escroquerie*, de *Jeu* , de *Marchandage*, et de *Recherche* voient leur facteur de difficulté augmenter si les personnages ont à s'exprimer de manière compliquée dans une langue qu'is maîtrisent mal..

-> La *Dissimulation-Discrétion*, les compétences de *Vigueur*, les différentes *Parades* et *Esquives*, les compétences d'*Assassinat* (voir Graal n° 17 et 18), de la *Force*, les *Pouvoirs et Aptitudes des Mutants* (Graal n°23) ainsi que les *Attributs* ne subissent pas d'altération.

Pierre Bruno, Olivier Frot, H. D. L.





STAR WARS - TABLE DES ARMES DE CONTACT

ARME	DOMMAGES	DIFFICULTE	NOTES
stylet	VIGUEUR + 1	5	
poignard	VIGUEUR + 2	10	
épée courte	VIGUEUR + 1D + 1	10	
hachette	VIGUEUR + 1D + 1	15	
casse-tête de pierre	VIGUEUR + 1D	15	
tranchoir	VIGUEUR + 1D	15	attaque et parade
épieu	VIGUEUR + 1D + 2	15	
rapière longue	VIGUEUR + 2D	15	
fouet	VIGUEUR + 1D	15	
fouet électrique	VIGUEUR + 1 à 3D	15	peut sonner
fourche	VIGUEUR + 2D+ 2	20	
lasso	néant	20	immobilisation

AUTRES ARMES

	DOMMAGES	PORTEES EN METRES COURTE	MOYENNE	LONGUE
sarbacane	VIG + poison	2-5	6-10	11-12
arc court	2D + 2	3-8	9-14	15-20
catapulte portative (ou arbalète)	2D + 2*	3-10	11-20	21-30
pistolet lance-aiguilles (ou lance-dard)	3D**	3-10	11-20	21-30
pistolet à poudre	3D	3-4	5-8	8-12
fusil à poudre	3D + 1	3-10	11-30	31-70
fusant (ou fuseur)	4D	3-10	11-30	31-120
gicle-sable portable	5D	3-15	16-40	41-80
fusant lourd***	6 à 12D	3-10	11-30	31-200
gicle sable lourd***	7D	3-10	11-30	31-100
pulvérisateur	poison/acide	1-3	-	-

bouclier dirdir : Un jet réussi avec la compétence originale Parade avec bouclier dirdir ajoute 1D de code d'armure pour le round de combat en cours.
* carreau d'acier. Charge explosive : 3D
** dard explosif. Tire également des dards empoisonnés.
*** armes à jet continu.

APPEL DE CTHULHU - TABLE DES ARMES

ARMES DE CONTACT	DOMMAGES	CHANCES DE BASE	POINTS DE VIE	NOTES
stylet	1d4 + 2	25%	10	peut empaler - poison
poignard	1d4 + 2	25%	15	peut empaler
épée courte	1d6	10%	15	peut empaler
hachette	1d6 + 1	20%	12	
casse-tête de pierre	1d4	10%	15	
tranchoir	1d4	5-25%	15	main gauche-mains droite
épieu	1d6	10%	10	peut empaler
rapière longue	1d6 + 1	10%	10	peut empaler
fouet	1d4	25%	10	
fouet électrique	1d6 à 1d10	25%	10	intensité de la décharge réglable
fourche	1d8	10%	15	peut empaler
lasso	-	5%	-	immobilise

AUTRES ARMES	DOMMAGES	CHANCES	PV	PORTEE (m)	NOTES
sarbacane	1d3	10%	5	5 m	poison
arc court	1d4	15%	10	15 m	
catapulte portative	1d6	20%	10	20 m	(ou arbalète) tête expl : 1d10 + 2
pistolet lance-aiguilles	1d10 + 2	20%	10	15 m	(ou lance-dards) dard expl. ou pois.
pistolet à poudre	1d6 par canon	20%	10	10 m	
fusil à poudre	1d10	20%	10	25 m	
fusant	1d10 + 4	20%	10	15 m	(ou fuseur)
gicle-sable portable	1d10 + 10	20%	10	20 m	pèse 15 kg...
fusant lourd	2 à 4 d10 +10	10%	20 à 40	30 à 100 m	armes à jet continu (suivre les règles
gicle sable lourd	3d10 + 10	10%	30	100 m	sur les armes automatiques)
pulvérisateur	spécial	20%	5	2 m	acide ou poison

INGREDIENTS	ADMINISTRATION	EFFETS
champignon	ingestion	mort rapide ou instantanée
moisissure	poudre lancée	maladie à l'issue mortelle
lichens	lames, dards, flêches	folie suicidaire
bave de molosse de la nuit	vaporisateur	agoraphobie- attraction irrésistible vers souterrains
racines	fumées toxiques*	paralysie sensorielle
pollen	pistolet lance-dards	paralysie musculaire
secrétion insectes	ampoules lancées**	annihilation de la volonté

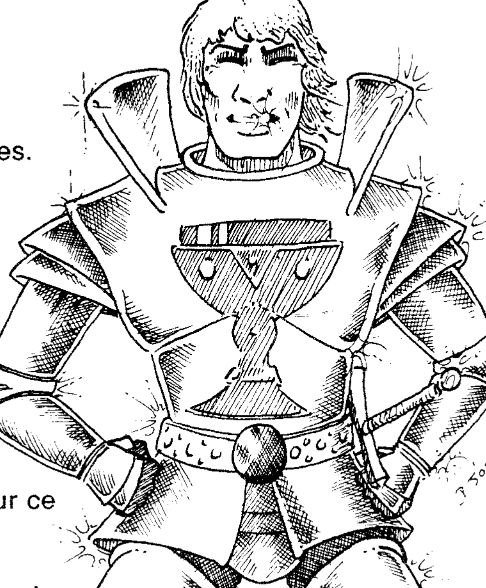
POISONS ET DROGUES PNUMES

La table ci-contre vous permet de générer une des fameuses drogues pnumes. **Choisissez** un élément dans chaque colonne afin d'obtenir le produit désiré.

* Une poignée de poudre discrètement lâchée sur un feu de camp, et toutes les personnes présentes inhalent la fumée empoisonnée.

** ou champignons qui éclatent en libérant un nuage de spores toxiques.

GRAAL 1990 C'EST :



D'abord, un nouveau look :

Fini les petits caractères approximatifs parfois trop gras, d'autres fois trop pâles. Avec la photocomposition, plus de problèmes de lisibilité.

On ne pouvait pas changer la typographie sans toucher à la maquette : une présentation plus sobre et aérée rendra la lecture de GRAAL beaucoup plus attrayante.

Enfin, la couleur. Elle sera partout, sur la couverture comme sur les pages intérieures. GRAAL passe en tout couleur.

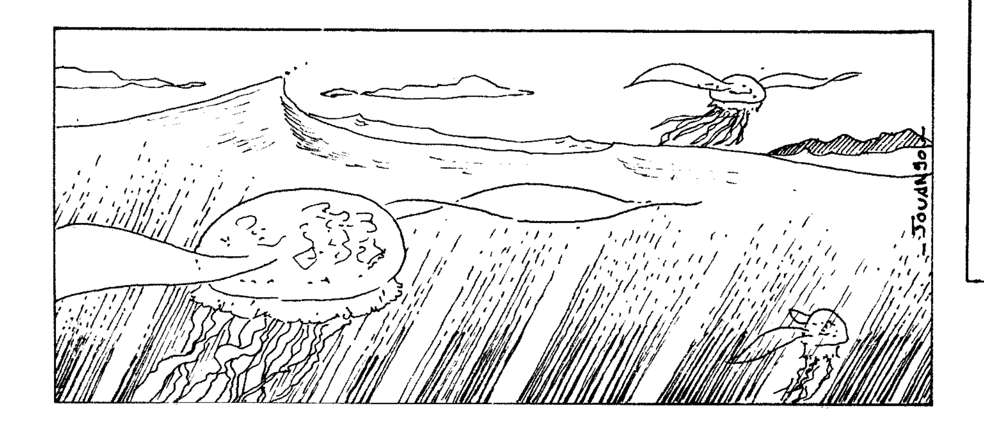
Mais le changement est aussi rédactionnel :

GRAAL ne traitera plus des wargames, si ce n'est occasionnellement. Ce recentrage sur les jeux de rôles et les jeux de plateau permettra au nouveau rédacteur en chef de vous proposer un rédactionnel plus cohérent et centré sur ce que VOUS souhaitez lire.

Plus de couleurs, une nouvelle maquette, un nouveau contenu... Ne ratez surtout pas GRAAL n° 25 le 20 avril. D'autant plus que le prix lui ne change pas : toujours 25F. Royal, non ?

"Tout ce qui est inconnu est probablement source de danger ou de désagrément"

Les phungs, les molosses de la nuit et les Pnumes constituent un des plus grands mystères de Tschaï. Ces trois espèces sont apparentées et, s'il n'est pas prouvé qu'elles soient autochtones, il est certain qu'elles habitaient Tschaï bien avant l'arrivée des autres races. D'apparence humanoïde, les Pnumes et les phungs sont très semblables et ne diffèrent probablement que par leur taille (un pied de plus pour les phungs) et leur comportement. Tandis que les Pnumes se terrent dans leur souterrains et consacrent leur temps à archiver l'histoire de Tschaï (voire la modeler) les phungs hantent le Ghaun (la surface), Solitaires, esquissant leurs



Les créatures décrites ne donnent qu'un vague aperçu de la faune exubérante de Tschaï, planète baroque, vaste réserve où rien ne se passe comme sur Terre. Il n'existe pas de limites au dépaysement que Tschaï peut vous offrir !

LES CREATURES DE TSCHAI

Oiseaux d'Urmank : ces oiseaux vivent sur les hauteurs situées près des routes, en colonies relativement nombreuses (une soixantaine d'adultes environ), au milieu des rochers. Malgré leur petite taille, à peu près celle d'un busard, ils peuvent emporter dans leur bec deux pierres de la taille d'une moitié de tête d'homme. Lâchés avec une grande précision de cinq cents pieds d'altitude, ces projectiles réduiront en charpie le voyageur qui commettra l'imprudence de s'arrêter pour les observer ou tenter de faire un "carton". Mais la parade est simple : le tir des oiseaux, s'il est mortellement précis sur des cibles immobiles, perd la plus grande part de son efficacité si la proie court.
Les oiseaux d'Urmank ne s'approchent jamais de leur proie avant qu'elle ne soit écrasée et que sa chair ne commence à se décomposer. Il est extrêmement difficile de les atteindre avec un projectile en raison de leur petite taille et de la hauteur à laquelle ils volent. Si un personnage reste immobile, il sera la cible d'un oiseau par tour de combat et aura 3 chances sur 6 d'être atteint par un des deux rochers. S'il est en mouvement, les chances tombent à 1 sur 6.

Les chevaux sauteurs : ces animaux aux pattes multiples sont très répandus. Il en existe plusieurs espèces, domestiques et sauvages. Ils sont utilisés comme montures ou animaux de boucherie. En effet, le cheval sauteur possède une capacité de régénération prodigieuse : on peut lui prélever une ou plusieurs pattes voire même un organe interne qu'il recrée en quelques semaines. Le voyageur qui ne sera pas dégoutté par leur odeur écoeurante trouvera en ces ruminants une monture très résistante (voir Aide de Jeu Transport).

Scorpions de mer : ces créatures géantes, dont la taille dépasse parfois celle d'un homme, vivent aux alentours de l'île de Gozed. Les indigènes, des hommes à la peau blanche et au visage austère, les adorent tels des dieux. Régulièrement, ils abandonnent sur la plage une femme, la "Mère des Dieux", dans le corps de laquelle les scorpions viennent pondre leurs oeufs à la nuit tombée ; lorsque les larves naissent, elles dévorent la Mère des Dieux qui, prise d'une transe mystique, se précipite dans les flots.

Sorhyd : ces créatures ressemblent à des méduses surmontées de quatre ailes trépidantes. Elles se laissent dériver sur les eaux des océans et se nourrissent de plancton. Leurs ailes leur permettent de planer sur quelques mètres, à la façon des poissons volants. Bien qu'inoffensives, elles inspirent une terreur superstitieuse car on voit en elles les tripes et les yeux des marins disparus en mer.

Oyalie : on peut rencontrer ces petites créatures, moitié araignées moitié singes, dans les forêts humides. Elles incommodent les voyageurs en les bombardant de brindilles ou en crachant sur eux des jets de liquide miasmatique et très légèrement urticant. Nul ne sait si elles sont dangereuses, mais l'aventurier égaré ferait bien de respecter l'axiome de Tschaï : tout ce qui est inconnu est probablement source de danger ou de désagrément.

Berl : le berl vit dans les grandes forêts profondes et humides. Son corps brun, souple bien que massif, est surmonté d'une abominable tête de sanglier fendue d'une large gueule d'où s'échappe une odeur douceâtre et fétide. A la base de son cou s'articule une paire de longs bras s'achevant par des mains démesurées couvertes de corne. Le berl se déplace sur ses deux pattes arrières, très puissantes, qui lui permettent de faire des bonds prodigieux. Rusé, il sait fort bien se dissimuler dans son milieu naturel, et lorsque sa victime entend son mugissement rauque, il est souvent trop tard pour éviter ses crocs et ses griffes.

Phung : le phung est la créature la plus étrange et effrayante de Tschaï. Mesurant plus de 2 m de haut, il est vêtu d'un long manteau et d'un chapeau à large bord qui couvre ses traits mi-humains, mi-insectoïdes. Il se déplace par bonds virevoltants, ce qui donne à sa silhouette dégingandée une allure à la fois majestueuse et grotesque.
Le phung habite des grottes sobrement aménagées d'où il peut sortir à toute heure du jour et de la nuit. C'est un solitaire au comportement incompréhensible. Dénué de tout instinct de conservation ou confiant en son invulnérabilité, il ne semble agir que sous l'effet d'impulsions démentes, sans la moindre logique ou continuité. Il fait preuve, selon son humeur, d'une patience inépuisable ou d'une incroyable inconstance.
Son approche est discrète, et seule la forte odeur qu'il dégage peut la trahir. En combat, il se bat sans méthode, bondissant d'une cible à l'autre et esquivant les coups avec une facilité déconcertante. Les blessures qui lui sont infligées semblent le surprendre et non le faire souffrir.

Molosse de la nuit : au crépuscule, les molosses de la nuit partent en chasse en poussant de sinistres hululements feutrés. Ils se rassemblent en meute et s'attaquent aux voyageurs isolés. Certains groupes, dit-on, sont dirigés par un molosse dressé par les Pnumes pour accomplir quelque obscure mission.
Le molosse de la nuit ne craint pas le feu mais est suffisamment intelligent pour ne pas s'approcher de la lumière et servir de cible. En combat, il saute à la gorge de sa victime pour lui broyer le cou et recule aussitôt dans l'ombre.
Personne ne sait exactement à quoi ressemblent les molosses de la nuit car ils fuient en emportant les cadavres de leurs congénères dans les cas, rares, où ils sont repoussés. On ignore également où ils se cachent pendant le jour.

Vincent Lemoing et H D L

LES MYSTERES DE TSCHAI

entrechats virevoltants et inspirant la terreur par leurs actions démentes. Enfin, lorsqu'un Pnume ou un phung est à quatre pattes, sa ressemblance avec le molosse de la nuit est frappante.
De quelle nature sont les liens qui unissent ces trois espèces ? Nul ne le sait, néanmoins leur existence est manifeste. Ainsi, certains voient dans les molosses de la nuit des "agents des Pnumes", qui attaquent les ennemis de leurs maîtres. On ne connait rien, ou presque, de ces créatures qui ne sortent que la nuit et fuient la lumière du jour comme si elle les brûlait. On sait pourtant à quoi ressemblent leurs larves : des boules cornées de la grosseur d'un poing. Elles sont incrustées dans la paroi de grottes dont le sol est recouvert d'une litière de nodules et de lamelles brun clair. On note que ces endroits sont souvent fréquentés par les phungs.

Selon Traz, les phungs sont le fruit d'une union contre nature entre les Pnumekins et les cadavres des Pnumes : *"Le germe s'enfonce dans la chair décomposée comme un ver dans le bois. Finalement il crève la peau sous la forme d'un jeune phung ressemblant à peu de chose près à un molosse de la nuit imberbe".*

Anacho, l'Homme-Dirdir, soutient que les phungs se reproduisent comme les Pnumes, bien qu'il n'ait jamais été possible d'observer plusieurs phungs ensemble.
Zap me confia même, peu de temps avant la naissance d'Adam 210, que parfois, un Zuzhma Kastchaï (Pnume) devenu vieux glissait lentement vers la folie et rejoignait le Ghaun. Peut-être est-ce là l'origine des phungs qui hantent les places désertes et donnent - pourquoi pas - naissance aux larves des molosses de la nuit ; à moins que ce ne soient, après tout, trois espèces différentes.

Vincent Lemoing

STAR WARS

PEUPLES DE TSCHAI
Pnume : PER 4D, SAV 5D, VIG 4D+1, répartir 8D+2 entre les autres attributs.
Homme-Pnume (pnumekin) : MEC 1D+2, répartir 9D+1 entre les autres attributs.
Gzhindra : Homme-Pnume ayant une dizaine de dés de compétences.
Dirdir : DEX 4D, PER 4D, VIG 4D (dommages griffes et crocs 4D), répartir 8D entre les trois autres attributs.
Homme-Dirdir : PER 3D, SAV 3D, répartir 10 D entre les autres attributs.
Vieux Chasch : PER 4D, SAV 4D, VIG 3D, répartir 9D entre les autres attributs.
Chasch Bleu : PER 4D, SAV 3D, VIG3D+2, répartir 9D+1 entre les autres attributs.
Chasch Vert : DEX 3D+1, PER 4D, SAV 1D+2, VIG 5D, MEC 2D+1, TEC 1D+2.
Homme-Chasch : répartir 13D+2 entre les attributs.
Wankh : PER 3D+2, VIG 4D, répartir 12D+2 entre les autres attributs.
Homme-Wankh : PER 3D+1, SAV 3D+1, réparttir 9D+2 entre les autres attributs.
Homme embleme : DEX 3D, PER 3D+1, VIG 3D, répartir 7D entre les autres attributs.
Homme des marais : SAV 1D+2, VIG 2D+2, répartir 9D entre les autres attributs.
Gentilhomme Yao : SAV 3D+1, répartir 11D+2 entre les autres attributs.
Khor : DEX 3D, PER 3D, répartir 9D+2 entre les autres attributs.

CREATURES DE TSCHAI
Chevaux sauteurs : DEX 2D+1, PER 2D, VIG 3D + régénération, code de docilité 2D, code de vitesse 3D ; 3 att. par round, dom 3D chaque (morsure ou coup de patte)
Scorpion de mer : DEX 3D+2, PER 2D+1, VIG 3D+1, Code de Vitesse 1D+2, 3 attaques par round, dommages : Pinces 3D+1, Aiguillons 4D+poison.
Berl : DEX 3D+1, PER 3D+1, VIG 7D, Code de Vitesse 4D+1, Dommages : Morsure 8D, Griffes 5D+2, Queue 6D.
Phung : DEX 4D, PER 5D, VIG 6D, Code de Vitesse 2D+2, de 1 à 4 attaques par round, Dommages : VIG + arme ou objet éventuel.
Molosse de la nuit : DEX 3D, PER 4D, VIG 5D, Code de Vitesse 3D+1, Dommages : Griffes 5D, Morsure 6D.

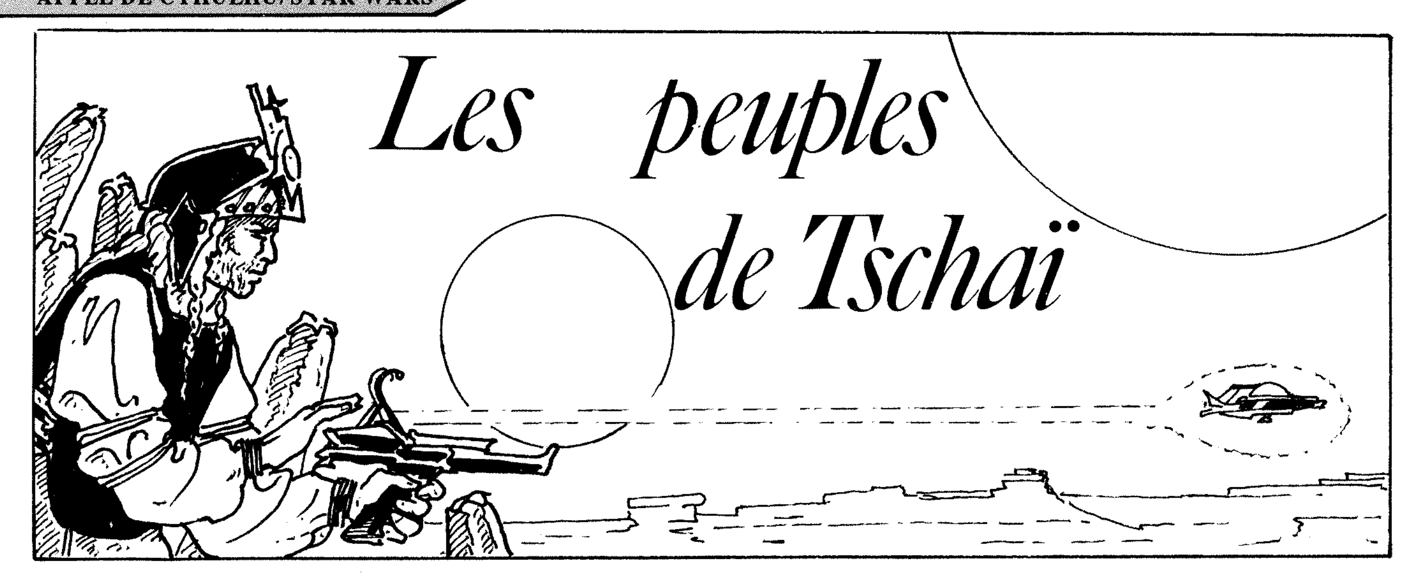
APPEL DE CTHULHU

PEUPLES DE TSCHAI
Pnume : FOR 12, CON 17, TAI 10, INT 12, POU 12, DEX 10, PV : 13, Griffes (mains ou pieds) 50% (2d6), Discrétion 40%, Se cacher 60%, Bibliothèque 50%, Soigner empoisonnement 50%
Homme-Pnume (pnumekin) : FOR 6, CON 7, TAI 8, INT 6, POU 3, DEX 6, APP 8, EDU 5, PV : 7, bonus dom : - 1d4
Gzhindra : FOR 10, CON 10, TAI 8, INT 9, POU 3, DEX 6, APP 9, EDU 5, PV : 9 , bonus dom : Poignard 25% (1d4+2), Sarbacane 20% (1d4 + poison), Pulvérisateurs 30% (poison), Discrétion 30%, Suivre une Piste 30%, Se Cacher 40%.
Dirdir : FOR 17, CON 18, TAI 16, INT 15, POU 16, DEX 22, PV : 15, bonus dom : +1d6, Griffes et Crocs 50% (4d6), Fuseurs 50% (1d10+4), Camouflage 35%, Grimper 50%, Nager 35%, Sauter 35%, Suivre une Piste 40%, Lancer 35%. Piloter Glisseur 75%
Homme-Dirdir : FOR 13, CON 13, TAI 16, INT 10, POU 12, DEX 12, APP 8, EDU 14, PV : 14, bonus dom : +1d4, Griffes Artificielles 25% (3d6), Fuseurs 22% (1d10+4), Rapière 15% (1d6+1), Parler Dirdir 40%, Piloter Glisseur 30%.
Vieux Chasch : FOR 14, CON 14, TAI 15, INT 18, POU 13, DEX 9, PV : 15 bonus dom : +1d4, Fuseur 20% (1d10+4), Botanique 40%.
Chasch Bleu : FOR 17, CON 15, TAI 16, INT 16, POU 13, DEX 9, PV : 14, bonus dom: +1d6, Fuseur 20% (1d10+4), Botanique 30%, Suivre une Piste 20%, Se Cacher 20%.
Chasch Vert : FOR 22, CON 17, TAI 19, INT 13, POU 13, DEX 9, PV : 17, bonus dom +2d6, Epées 50% (1d6+1), Epieu 45% (1d6), Catapulte 30% (1d6), Monter Cheval Sauteur 60%, Suivre une Piste 30%, Botanique 10%, Se Cacher 30%
Homme-Chasch : FOR 8, CON 8, TAI 8, INT 7, POU 10, DEX 7, APP 7, EDU 6, PV : 8, bonus dom : - 1d4, Rapière 10% (1d6+1), Catapulte 20%(1d6), Epieu 10% (1d6).
Wankh : FOR 15, CON 18, TAI 15, INT 14, POU 16, DEX 9, PV : 15, bonus dom : +1d4, Coup de Poing 50% (1d10), Nager 60%, Piloter glisseur 50%.
Homme-Wankh : FOR 10, CON 11, TAI 12, INT 12, POU 11, DEX 10, APP 9, EDU 16, PV : 11, Fuseur 20% (1d10+4), Stylet 20% (1d4+2), Parler Wankh 40%, Discré. 30%.
Homme emblème : FOR 13, CON 15, TAI 12, INT 11, POU 9, DEX 14, APP 8, EDU 6, PV : 13, bonus dom : +1d4, Rapière 25% (1d6+1), Epieu 30% (1d6), Catapulte 20% (1d6), Pistolet 25% (1d6), Pister 30%, Se Cacher 30%, Monter à Cheval 40%.
Homme des marais : FOR 10, CON 9, TAI 8, INT 8, POU 5, DEX 7, APP 5, EDU 3, PV : 8, Casse tête 40% (1d4), Nager 30%, Se Cacher 30%.
Gentilhomme Yao : FOR 12, CON 9, TAI 11, INT 16, POU 14, DEX 11, APP 14, EDU 16, PV : 10, bonus dom : -, Rapière 10% (1d6+1), Stylet 25% (1d4+1), Courtoisie 70%, Héraldique 70%, Musique 60%, Chanter 60%, Discussion 70%.
Khor : FOR 11, CON 9, TAI 10, INT 10, POU 8, DEX 10, APP 6, EDU 6, PV : 9, Dard lancé à la main 50%, Poignard 25% (1d4+2), Psychologie 40%,

CREATURES DE TSCHAI
Chevaux sauteurs : FOR 9, CON 14, TAI 13, POU 10, DEX 11, PV : 13, Ruade 30% (1d10), Nager 20%, Sauter 40%, Esquiver (DEXx3)%, Ecouter 40%
Scorpions de mer : FOR 10, CON 16, TAI 11, POU 11, DEX 8, PV : 12, armure : 1 pt, Pinces 10% (3d6+1), Dard de la queue 40% (1d6 + poison), Se Cacher 60%, Nager 90%, Discrétion 30%.
Berl : FOR 36, CON 18, TAI 26, POU 10, DEX 13, PV : 22, armure : 1pt, Griffes 55% (4d6), Crocs 50% (3d10), Esquiver 40%, Sauter 90%, Se Cacher 70%, Suivre piste 40%.
Phung : FOR 22, CON 18, TAI 21, POU 11, DEX 22, PV : 19, armure : 4pts, bonus dom : +2d6, toute arme blanche : (chance de base + DEX)%, Griffes (mains ou pieds) 70% (3d6), Discrétion 50%, Se Cacher 70%, Esquiver (DEX X 3)%, Sauter 50%.
Molosse de la nuit : FOR 18, CON 30, TAI 10, POU 10, DEX 14, PV : 20, Crocs 60% (1d10), Griffes 50% (1d6), Discrétion 90%,Suivre une Piste 90%, Se Cacher 90%, Esquiver (DEX x 3)%, Grimper 60%, Nager80%, Ecouter 60%.

Olivier Frot et Pierre Bruno

Les peuples de Tschaï



LES PNUMES

Zushma Kastchaï : l'ancien et secret peuple du monde issu de la roche noire et du peuple originel. Cette expression résume la plus ancienne des quatre races (7 millions d'année ?) et la seule originaire de Tschaï même. Les Pnumes vivaient à la surface de la planète depuis des millions d'année quand les attaques des Chashs les obligèrent à se réfugier sous terre. Leur réseau de galerie est gigantesque : des canaux souterrains vont d'un continent à l'autre et chaque cave, chaque caverne, peut cacher l'entrée d'une galerie pnume.

Les Pnumes ont survécu grâce au secret et à la dissimulation. Ils ne quittent jamais leurs galeries. Leurs relations avec l'extérieur se font par l'intermédiaire d'Hommes-Pnumes hors-caste : les Gzindhras.

Les Pnumes n'ont pas de projets de reconquête. Ils aiment accumuler les archives et se considèrent comme "la mémoire de Tschaï". Dans les salles profondes de la Perpétuation, ils conservent un exemplaire congelé de toutes les races qui vivent ou ont vécu à la surface.

COMBAT : s'il n'est pas un guerrier, le Pnume peut se montrer un adversaire redoutable, surtout dans l'obscurité où il combat sans malus. Pratiquement insensible à la douleur comme à la fatigue, il a la peau dure comme une carapace et les doigts comme des serres. Il attaque également avec ses pieds munis d'orteils préhensiles. Les Pnumes n'ont pas l'habitude d'utiliser des armes , mais :

- ils connaissent des drogues aux effets dévastateurs.
- le MJ peut décider qu'ils sont capables de dresser ou de contrôler les redoutables molosses de la nuit.

HOMMES-PNUME

Quand les hommes se répandirent à la surface de Tschaï, les Pnumes virent rapidement quel profit ils pouvaient tirer de cette main-d'oeuvre aux facultés d'adaptation exceptionnelles. Ils "autorisèrent" donc certains hommes à quitter le Ghaun (le chaos de la surface) pour le calme et la sécurité du monde souterrain. Ils les éduquèrent à leur convenance, en leur administrant des drogues pour les rendre dociles et limiter leur reproduction.

Les Hommes-Pnume, ou Pnumekin, n'ont aucune idée de révolte. Ils acceptent la monotonie et l'uniformité du mode de vie imposé par les Pnumes. Tout manquement aux convenances est sanctionné par une hiérarchie composée de nombreux gardiens, surveillants, écoutants, censeurs silencieux...

En principe, un Homme-Pnume ne quitte jamais ses galeries natales. Les missions en surface, qu'il s'agisse d'espionnage, d'assassinat ou simplement de récolte d'herbe à pélerin, sont confiés à des Pnumekins hors-caste : les Gzindhras.

COMBAT : En cas d'agression, les pnumekins ne sont d'aucun secours aux Pnumes car leur éducation a détruit chez eux toute violence et toute initiative. Les Gzindhras, par contre, ont l'habitude des basses besognes. Souvent armés de poignards, ils sont rompus aux techniques de l'embuscade et utilisent parfois des drogues pnumes.

LES DIRDIRS

Les Dirdirs sont issus de l'oeuf primordial éclos dans les plaines torrides de Sibol. Ils font penser à des léopards dressés sur deux pattes et avancent par bond, comme leur technologie. En effet, grâce à une intelligence souple et nerveuse, ils connaissent la navigation spaciale depuis plus de 60.000 ans, date de leur arrivée sur Tschaï.

Ce sont des conquérants : "Les jeunes sont comme des bêtes fauves, il faut d'abord les dompter puis les dresser et les instruire". La progression dans la hiérarchie dirdir, comportant 28 castes, est induite uniquement par les réalisations personnelles et ceci dans tous les domaines (chasse, recherche technique...).

Le Dirdir est ainsi d'une ardeur farouche, plus excité par l'échec que découragé, et aurait sans doute conquis une bonne part de l'univers s'il n'était rongé par des tensions internes : les "secrets du sexe multiple". En effet, il existe 12 variétés d'organes mâles, 14 d'organes féminins et seuls certains couples sont compatibles. Chaque variété implique des "attributs théoriques" incontournables et le Dirdir doit s'y plier s'il n'a pas su dissimuler son secret. Il dépense ainsi beaucoup d'énergie à ne rien laisser paraître afin de pouvoir agir selon ses propres goûts.

COMBAT : le Dirdir possède un sens olfactif très développé et ses antennes phosphorescentes repèrent tout mouvement. De plus, lorsqu'il est en chasse, le Dirdir devient véritablement fanatique et insensible à la douleur tant qu'il n'a pas abattu sa proie. Il utilise généralement une arme de poing à énergie et un bouclier énergétique transparent sauf lors des chasses "sportives" où il préfère ses griffes.

LES HOMMES-DIRDIR

Les Hommes-Dirdir ont été ramenés par les Dirdirs lors d'un de leur passage sur Terre. Ils servent de main d'oeuvre pour les actions que les Dirdirs méprisent (marchandage, entretien...). Pour cela, ils leur font croire que sur Sibol, la moitié de l'oeuf primordial, éclos dans la lumière, donna les Dirdirs et qu'eux, nés dans l'obscurité, ne peuvent que s'en rapprocher le plus possible. Ainsi, les Hommes-Dirdir imitent en tout point ceux-ci même si cela ne correspond à aucun penchant naturel.

Les autres humains sont considérés comme étant des sous-hommes, d'anciens Hommes-Dirdir dégénérés et ne possédant pas leur "supériorité intrinsèque, l'élan intellectuel et les avantages découlant inévitablement de ces qualités".

COMBAT : Les capacités de combat des Hommes-Dirdir se limitent souvent à abattre une proie à bout de souffle lors d'une chasse mais il peuvent être munis d'armes à énergie et donc dangereux surtout les "Immaculés" de haute caste.. Certains portent des griffes rétractiles en acier.

PHYSIQUE VETEMENTS	HABITAT ALIMENTATION	LANGAGE TECHNOLOGIE	SOCIETE ET RAPPORT AVEC AUTRES RACES	
Créatures efflanquées, de haute taille et d'apparence fragile mais d'une force prodigieuse. Peau couleur d'ivoire marbrée de rouge et de noir. Pieds plus sensibles que les mains. Jambes articulées à l'envers, démarche saccadée. Crâne de cheval hérissé d'organes de broyage, orbites très enfoncées. Voient dans le noir, ne supportent pas la lumière du jour. Portent des houpeplandes noires à capuchon.	Labyrinthes souterrains de galeries, saillies, corniches, canaux, plongés dans l'obscurité ou éclairés par des cristaux brillants comme du diamant. Seuls les Pnumes de statut élevé connaissent tous les passages. Le secret est la garantie de leur sécurité. Celui qui s'empare des plans de leurs galeries les tient à sa merci. Les Pnumes mangent peu. Leur régime est à base de lichens, champignons, petits insectes, herbe à pélerin...	Les Pnumes s'expriment par chuchotements, crissements et murmures nasillards. Ils expriment leurs sentiments par un léger tambourinement des orteils. Ils parlent le commun avec les Pnumekins. Ces derniers ne peuvent comprendre les symboles écrits des pnumes. Les Pnumes utilisent peu de machines et seulement pour des usages bien précis : portes secrètes coulissantes, barges à propulsion électrique...	Hiérarchie stricte. Société figée et tournée vers le passé. Posés, concentrés, méticuleux les Pnumes considèrent la discrétion comme une vertu majeure. Entre eux et avec leurs serviteurs Gzindhra et Pnumekin, ils observent "un rite d'indifférence" limitant les relations au minimum. Leurs ennemis les plus acharnés sont les Dirdirs, qui gazent leurs galeries (cela n'empêche pas les deux races de commercer par intermédiaires).	**PNUME**
Peau blanchâtre, expression froide et maussade. Pnumekins et Gzindhras sont vêtus de pagnes et de houppelandes noires. Les premiers vont toujours pieds nus, les seconds portent parfois des bottes.	Même habitat que les Pnumes, mais moins profond. Alimentation : gruau d'herbes à pélerins, fruits secs et parfois viande bouillie importée du Ghaun. Toutes les femmes sauf quelques "porteuses" recoivent des gaufrettes de diko qui bloquent leur développement sexuel.	Les Pnumekins parlent le langage commun de Tschaï. Ils n'utilisent presque jamais de machines et semblent se désintéresser de leur fonctionnement.	Les Pnumekins sont désignés par leur zone d'origine et un numéro (ex : Zap 210). Timides, furtifs, ils ont peur du ciel et des étendues vides. Ils croient que tous les habitants du Ghaun sont fous. Respect de la hiérarchie pnume, crainte du châtiment.	**HOMME-PNUME**
Long bras, visage allongé. Crâne chauve, yeux ronds, nez et oreilles minuscules, fausses aigrette pour ressembler aux Dirdirs. Attitudes affectées et contrôlées agrémentées de costumes compliqués pleins de rubans et de volants.	Ils vivent dans des tours grises et blanches à la périphérie des cités Dirdirs. Nourriture civilisée très variée. De plus, les chasseurs mangent parfois de l'homme quand ils en ont capturé un.	Ils utilisent le langage commun de Tschaï et ne peuvent apprendre les langues Dirdirs. Les Hommes-Dirdir ont accès à la technologie Dirdir commune, pas à celle de pointe. Utilisent le matériel d'un chef de clan quand on le leur confie pour une mission précise.	Les Hommes-Dirdir sont vaniteux, raffinés et hyper civilisés. Il existe quatre castes : immaculés, intensifs, estranes, clutes. Les premiers ont subi des interventions chirurgicales subtiles afin d'accéder aux secrets sexuels des Dirdirs et de porter le "bleu et rose".	**HOMME-DIRDIR**
Impressionnante créature à l'air dur, alerte et décidé, de haute taille, maigre et pâle. Epiderme poli, l'os du crâne s'achève par une crête (nimbe) acérée évoquant une arête nasale. Orbites profondes et antennes incandescentes. Tabliers et ailerons de cuir pâles et souples ajoutant au maintien sévère et à l'allure élégante.	Les Dirdirs vivent dans des tours fuselées écarlates (mauves, pourpres...) qui rappellent les arbres de Sibol. On y voit de larges et élégantes avenues au revêtement blanc qui crissent sous les pieds, bordées par de grandes esplanades sablées. Capitale : Hei où l'on trouve la boîte de verre qui reproduit un territoire de Sibol et sert de terrain de chasse. Préférence alimentaire : ils sont carnivores et apprécient la chair humaine.	Technologie très avancée et très dispersée, souvent un défi aux règles physiques. Grande recherche esthétique, technique et gadgets de chasse (radars, pisteurs...) très développés. Certains parlent le langage commun ; entre eux, ils utilisent le langage dirdir, et le langage de chasse secret.	Les Dirdirs sont en guerre avec les Chaschs et les Wankhs mais protègent la trêve. Ce sont des prédateurs, ils aiment chasser le Pnume et collectionner les trophés. Philosophie individualiste mais esprit de clan très prononcé. Il existe des forces traditionnelles plus importantes que tout : hs'ai : appel à l'aide dr'ssa : appel à l'arbitrage h'so : domination zhng-dih : initiative individuelle pn'hanh : sagacité corrosive zs'hanh : indifférence dédaigneuse.	**DIRDIR**

LES WANKHS

Les Wankh viennent d'une planète très lointaine dont les profonds océans ne souffrent aucune comparaison avec ceux de Tschaï. Ils sont arrivés depuis 10 000 ans, uniquement pour contrer les Dirdirs avec lesquels ils étaient en guerre. Dans l'état actuel, l'équilibre des forces en présence et la trêve implicite qui en découle leur suffisent.

Les Wankhs sont des créatures très différentes des humains, trop même, pour que ces derniers comprennent leurs motivations. Leur présence sur Tschaï, contrairement aux Dirdirs, ne leur procure aucune joie et ils semblent attendre la fin des hostilités avec la plus totale indifférence à l'égard des activités humaines. Les relations entre les Wankhs et les autres races de Tschaï souffrent énormément d'un grave problème de communication : les Hommes-Wankhs, seuls humains avec lesquels ils sont en rapport, profitent de leur position pour les abuser.

COMBAT : Le Wankh est amphibie, il émet des trains de radiations et se guide sur leurs échos aussi bien dans l'eau que sur terre. Il se sent pourtant plus à l'aise dans un milieu aquatique où peu d'ennemis peuvent l'inquiéter. Les Wankhs ne transportent généralement aucune arme mais ils peuvent tout de même fendre le crâne d'un homme d'un seul coup de poing et résister aux coups mineurs grâce à la rigidité de leur double épiderme. Ils sont, de plus, continuellement "protégés" de tout contact avec l'ennemi par des Hommes-Wankhs.

LES HOMMES-WANKH

Les Hommes-Wankh forment une caste à part entière, ce sont les descendants des premiers hommes entrés en contact avec la race Wankh. Les Wankhs leur ont appris les bases de leur langage et leur ont proposés un rôle d'intermédiaire qu'ils se sont empressés d'accepter. Depuis, les Hommes-Wankh ont développé la pratique et la compréhension des harmoniques Wankh et en ont gardé l'exclusivité.

Cette connaissance leur permet de tirer profit, en toute impunité, des échanges commerciaux Wankh pour leur propre intérêt financier. Forts de la confiance dont les honorent les Wankhs, ils en profitent pour les tromper sur les intentions des différents peuples de Tschaï et surveillent étroitement les activités humaines, ne voulant pas risquer de voir leur rôle remis en question.

COMBAT : Les Hommes-Wankh sont équipés en armes à énergie Wankh et n'hésitent pas à s'en servir si leurs privilèges sont en jeu. Ils ont de nombreux espions, sur toute la planète, spécialisés dans l'utilisation du stylet recouvert de poison.



LES CHASCHS

"Les Chaschs Bleus : ce sont d'affreuses crapules aussi malignes que les Vieux Chaschs et aussi sauvages que les Verts". Il existe en effet trois sortes de Chasch très facilement identifiables à leur aspect mais tous aussi détestables. Les Vieux Chaschs, originaires de Zoor sont sur Tschaï depuis 100.000 ans et ne représentent plus guère que les vestiges décadents d'une race jadis prestigieuse. Les Bleus, sur Tschaï depuis 90.000 ans, viennent d'une planète antérieurement colonisée par les Vieux Chaschs. Quant aux Verts, il s'agit des anciennes troupes de choc des deux autres races ayant accédé à l'indépendance.

Les Vieux Chaschs et les Bleus sont relativement proches d'un point de vue technologique et culturel et partagent un goût des jardins aux multiples arômes, flattant leur sensibilité olfactive stupéfiante (pouvant détecter la peur, la faim...). Les Verts, par contre, sont très primitifs et vouent une haine mortelle aux Bleus. Le seul point commun entre ces trois races semble être l'inexistence d'intimité dans leur vie sociale, peut-être non sans rapport avec leurs capacités télépathiques (uniquement entre eux et plus développées chez les Verts).

COMBAT : Les Chaschs Verts sont des adversaires redoutables qui aiment dévaster les caravanes, armés d'épées, de piques et de catapultes. Ils ont la rigidité de leurs écailles pour se protéger et une constitution impressionnante pour encaisser les coups. Pour leur protection, les Bleus font confiance à leur armement moderne et à leurs champs de force repoussant toute arme de faible vélocité sans parler de leurs escortes d'Hommes-Chasch. Les Vieux ne quittent guère leurs cités et y sont à l'abri.

LES HOMMES-CHASCH

Les Hommes-Chasch sont issus de la souche protomongoloïde ramenée par le premier passage Dirdir sur Terre. Ils ont été ensuite capturés par les Chasch lors de la guerre qui les oppose aux Dirdirs et on les retrouve maintenant associés aux Bleus et aux Vieux Chaschs.

Pour les Vieux Chaschs, ce sont de véritables esclaves qui n'ont aucun loisir et travaillent à longueur de journée. C'est d'une allure furtive et précipitée qu'ils accomplissent leurs tâches quotidiennes de crainte de représailles cruelles en cas de désobeïssance. Les Chasch Bleus ont instauré une toute autre méthode pour s'attacher les services des humains : ils les ont persuadés de la présence d'un homoncule dans le corps de chacun d'eux qui se transformera, à leur mort, en un Chasch Bleu si leur comportement à été honorable. Les Hommes-Chasch croient fermement en cette réincarnation et développent donc un grand zèle.

COMBAT : Toute idée de rébellion a été extirpée de leur cerveau par des siècles d'esclavagisme et de mensonge. Les Hommes-Chasch associés aux Vieux sont incapables de se défendre, trop habitués à subir, alors que ceux qui servent les Bleus sont entrainés à se battre en formation, pour couvrir ces derniers en cas de bataille, et utilisent surtout des armes traditionnelles comme l'épée et le bouclier.

PRINCIPAUX PEUPLES HUMAINS DE TSCHAI

Malgré leur origine terrienne, il est très difficile de discerner des points communs entre les peuples humains de Tschaï si ce n'est leur exploitation par une race étrangère et leur volonté opiniâtre à survivre. Chaque peuple possède ses propres coutumes et leur méconnaissance entraine souvent quelque peu l'hostilité mais la souplesse d'esprit et quelques sequins peuvent résoudre tous les malentendus.

Voici une présentation de quelques peuplades intéressantes :

Les Hommes Emblèmes : clan de nomade de la Steppe d'Aman dont est issu Traz, compagnon de Reith. Il est assez impressionnant de les voir galoper dans la Steppe, couchés sur la selle de leurs chevaux sauteurs, à la poursuite d'une caravane mal protégée. Ils vivent en effet de pillage et cela se remarque à leur équipement hétéroclite où rapière et arbalette cotoyent jumelle et motocyclette électrique.

Chaque homme, les femmes n'ayant pas plus de statut que les esclaves, hérite d'un emblème qui lui confère un rôle au sein de la tribu et qui lui dicte une ligne de conduite ancestrale. Ils vénèrent Az, demeure des saints, et redoutent Braz, lieu de tourment, les deux lunes de Tschaï. Ce sont des guerriers expérimentés et ils sont particulièrement aptes à survivre en milieu hostile.

Les Hommes des marais sont de petits hommes jaunes aux yeux blancs descendant de la tribu de Protomongoloïdes ramenée par la première expédition Dirdir sur Terre. Ils vivent sur des radeaux au beau milieu des marais de Kotan.

Les Khors vivent principalement de la pêche, dans des villages aux bâtisses de brique brune et toit noir sur les rives de la Première Mer, à proximité de Maust. Ils sont remarquables à la couleur jaune moutarde de leur peau et aux hauts bonnets noirs qu'ils coiffent. C'est un peuple aux moeurs secrètes : ils changent de personnalité à la nuit tombée et se regroupent dans des bosquet sacrés, unique lieu où ils assument leur sexualité.

Leur susceptibilité est proverbiale et les visiteurs évitent de bavarder inutilement ou de regarder les enfants Khors, signe d'hostilité flagrante. Tout le monde connait l'adresse au lancé de l'aiguillon de fer qu'ils développent ; néanmoins, de nombreux

PHYSIQUE VETEMENTS	HABITAT ALIMENTATION	LANGAGE TECHNOLOGIE	SOCIETE ET RAPPORTS AVEC LES AUTRES RACES	
Les Vieux Chaschs ressemblent à de gros poissons d'argent dotés de membres semi-humains d'aspect grotesque. Epiderme satiné faisant penser à l'ivoire, air fragile et desséché, petits yeux argentés qui roulent dans tous les sens.	Ils vivent sur les plateaux du **Kotan** dans une multitude de petits dômes blancs à demi dissimulés sous le feuillage abondant de jardins aromatiques.	Tous les Chaschs produisent des sons gutturaux et des sifflements pour s'exprimer, ils parlent pratiquement tous, à part les Verts, le langage commun de Tschaï. La technologie est relativement courante et surchargée d'ornements pour les Bleus, elle l'est beaucoup moins pour les Vieux qui s'en désintéressent et elle est inexistante chez les Verts. La copie du matériel Dirdir est assez fréquente.	Les Vieux Chaschs sont relativement paisibles et ne s'intéressent qu'à leurs jardins. Aucune infrastructure de société.	VIEUX CHASCH
Les Bleus ont un corps épais et puissant recouvert d'écailles bleues cornées et imbriquées les unes dans les autres. Leurs épaules chitineuses se recourbent pour former une carapace dorsale. Crâne avec arête osseuse et orifice nasal complexe, regard métallique.	Ils peuplent l'ouest du Kotan et demeurent dans des cités aux dômes bas et applatis : succession de surfaces convexes aux courbes variées avec de nombreuses arcades, agrémentées de beaucoup de verdure.		Les bleus sont en guerre avec les Dirdirs mais se contentent d'escarmouches. Leur société est divisée en guilde d'activité et dirigée par un conseil.	CHASCH BLEU
Les Verts font de 2m10 à 2m40, ils sont mastoc et couverts de tabliers de cuir grossier. Ecailles d'un vert aux reflets métalliques, membres massifs, visage étroit et patibulaire, protubérance crânienne et cuir chevelu proéminent.	Ils parcourent la steppe morte de Kotan dans des chariots et tentes noires, se nourrissent d'une substance noire et poisseuse à base d'essence d'arbre qu'ils partagent avec leurs montures.		Il existe deux castes chez les Verts, les petits Zarts et les Grands Zarts. Ils sont tous aussi féroces et agressifs sauf la nuit où ils ne sont que des masses inertes et ronflantes.	CHASCH VERT
Les Hommes-Chasch sont petits, trapus avec des jambes cagneuses le visage carré sans menton, les traits écrasés. Crâne postiche formant une crête. Ceux des Vieux Chaschs sont moins évolués, plus fluets et vêtus de tenues de travail élimées. Ceux des Chaschs bleus portent des pourpoints et des culottes incrustées d'écailles bleues.	Ils vivent dans les cités Chaschs et logent dans de petits dômes sans verdure. Ils se regroupent dans des tavernes où ils peuvent ingurgiter de nombreux légumes et de l'herbe à pélerin.	Ils s'expriment par des cris flutés et liquides en langage commun. L'utilisation de matériel moderne est limitée par les Vieux Chaschs et un peu plus libre pour les Hommes-Chasch des Bleus.	Les Hommes-Chasch travaillent et doivent rester à l'écart des Chaschs, il n'y a pas de réelle promiscuité, ce qui facilite la mystification pour les Bleus. Les Hommes-Chasch des Bleus peuvent progresser dans la communauté s'ils sont compétents et sous la surveillance Chasch.	HOMME-CHASCH
Créature à l'épiderme sombre, un peu plus grande qu'un homme, au torse massif. Jambes courtaudes, pieds palmés, la tête est réduite et les yeux sont des lentilles noires qui palpitent deux fois par seconde. Aucun vêtement, aucun accessoire ou arme apparente.	Forteresses plantées sur des promontoires rocheux à proximité de la mer. Architecture abstraite : des surfaces de verre noir s'enchainent avec des masses aux proportions disgracieuses de ciment sombre. Les rues sont étrangement sinueuses et dépourvues de la moindre décoration. Ils se nourrissent surtout d'algues.	Technologie très sobre mais efficace. Le Wankh parle par impulsions qui fusent d'un organe à la base du crâne. L'écriture Wankh est constituée de rectangles plus ou moins grands et déformés et dont le déchiffrement est une affaire de logique autant que de divination.	L'ambition et l'égoïsme ne veulent rien dire pour les Wankhs. Ils sont dirigés par les plus savants : les "maitres originels", et les respectent. Ils n'exploitent pas les hommes et leur payent leur labeur. Ils ont une vie très longue (500 ans) souvent consacrée à l'étude et à la plongée sous-marine, leur seul loisir.	WANKH
Crâne plat, hérissé de touffes de cheveux noirs. Yeux noirs, peau très blanche. Ils ont la mine sévère, des traits ascétiques. Ils montrent généralement des masques blêmes et impénétrable à l'expression taciturne. On les voit en vêtements sombres, d'une seule pièce, avec une large ceinture de cuir noir où sont suspendus outils, accessoires...	Ils vivent dans le confort et l'opulence à l'intérieur de hautes tours noires dans les cités Wankh. Ils se nourrissent de tous les produits qu'ils peuvent se procurer grâce à l'argent Wankh.	Accès à la technologie Wankh pratiquement total, sous de faux prétextes. Ils comprennent le langage simplifié d'harmoniques Wankh et discutent par l'intermediaire de petits xylophones, ils traduisent alors en commun de Tschaï.	Jaloux de leus prérogatives, ils gardent avec précaution leur privilèges et refusent d'apprendre les harmoniques aux étrangers. Trop orgueilleux pour travailler, ils exploitent les ouvriers humains (comme les lokhars) sous couvert d'ordres Wankh. Esprit de caste très développé ils servent tous la "Destinée".	HOMME-WANKH

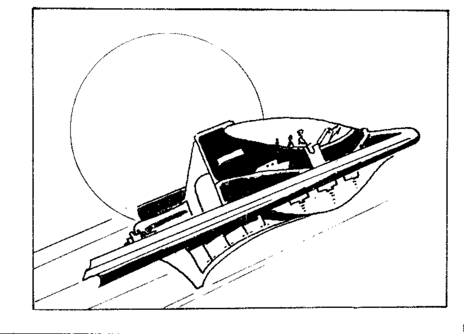
chercheurs de sequins se dirigeant vers les carabas n'hésitent pas à confier leur véhicule aux Khors. Si celui-ci n'est pas réclamé dans l'année qui suit, il revient au capitaine du port.

La civilisation Yao est certainement la plus avancée de tous les peuples humains de Tschaï. Les cités sont généralement constituées d'un faubourg aux bâtiments de briques vernissées et de larges boulevards menant aux palais des nobles Yao à l'architecture extravagante. On y rencontre de nombreux étrangers en quête de travail, des gentilhommes Yao aux costumes élégants quelque peu tapageurs ainsi que des citadins plus modestes habillés de pantalons et tuniques aux couleurs plus mornes.
La technologie est évoluée, en plein essor, même si des considérations d'ordre esthétique ont parfois le pas sur des notions d'efficacité. Certains secteurs, comme l'armement, ne sont pas développés simplement parce qu'ils n'ont pas de "place dans le rond". Cette "place" correspond à un équilibre fragile entre l'individu et ses pairs et une simple humiliation suffit à le rompre et entraine "l'awaile". L'humilié s'empare de la première arme venue et après avoir tué le plus de monde possible, sans aucune distinction, il est mené sur la place de la communion pathétique pour y être exécuté avec force cérémonial.
Le Yao se maintient donc dans le rond en observant avec précision les nombreuses convenances découlant de sa place dans la société. Un visiteur non averti risque d'être dérouté par tant de formalisme mais ne dit-on pas : "Cath n'a pas de lois, elle n'a que des coutumes" ?

Les Hommes Gris qu'étrangement on retrouve sur toute la planète sont des individus trapus, affublés de long bras et de jambes épaisses, à l'épiderme couleur de plomb. Ils affectionnent particulièrement la cuisine et de beaucoup d'entre eux ont choisi d'en vivre en s'installant comme aubergistes.
Les Hoch Hars descendent d'un ancien empire détruit par les Yao et en ont gardé une rancune tenace. Ils sont grands, de taille épaisse et vêtus de jupons crasseux ainsi que de courtes capes en fibres blanches. Ils vivent surtout de pêche et de chasse dans de petits villages sur pilotis et arpentent les rives de Singa (lac au sud de Cath) munis d'un arc ou d'un couteau de brousse.

Les Dugbo sont des êtres paresseux que l'on voit déambuler en haillons dans toutes les foires de Tschaï. Ils s'adonnent au vol, au vice et à la musique et ne respectent que leurs chamans et autres démons.
Les Noirs et Pourpres sont des humains civilisés de Ao Hidis répartis en deux groupes qui se haïssent mutuellement. Leur différent réside uniquement dans la couleur naturelle de leur épiderme respectivement gris moucheté de noir et pourpre.
Les Lokhars travaillent dans les ateliers Wankh et économisent toute leur vie afin de prendre une retraite bien méritée dans leur village natal. Ce sont d'habiles techniciens formés sur matériel Wankh. On les reconnait à leur longue chevelure blanche faisant ressortir le teint mat de leur peau artificiellement colorée.

F D L



TRANSPORTS

Sun Tschaï, la diversité est de règle et nous ne pouvons donner une liste complète des moyens de transports utilisés. Voici les plus courants :

CHEVAL SAUTEUR : La monture la plus répandue sur les steppes de Tschaï. Il en existe de toute taille, la race la plus grande étant utilisée par les Chasch verts, les petites races par les hommes. Le cheval sauteur est une créature nauséabonde dont le cuir, d'un vert grisâtre, secrète des excroissances dont il faut régulièrement le débarrasser. Le cavalier doit également bouchoner sa monture et la passer à l'huile. Les chevaux sauteurs sont équipés de selles et de rênes fixées à leur barbillons frontaux très sensibles. Ils avancent d'une démarche très constante.

CHARIOTS : Les hommes qui traversent les steppes et les déserts se regroupent en caravane. Ils utilisent de grands chariots à six roues "si hauts qu'ils semblent toucher le ciel". Il existe des chariots d'habitation à trois étages, avec balcon et véranda, d'autres transportent d'invraisemblables pyramides de marchandises, d'autres enfin servent d'affut aux canons ou gicle-sable qui protègent la caravane. Les bêtes de trait sont des animaux patauds, gris de poil, avec une tête minuscule et un groin disproportionné. Certains chariots sont entrainés par des moteurs.

VAISSEAUX : Des navires à voile aux barges à moteur électrique, on peut rencontrer n'importe quel type d'embarcation sur les eaux de Tschaï. Le MJ aura à coeur de ne jamais montrer aux PJ deux vaisseaux qui se ressemblent ! Source d'inspiration : tous les types de navire qui ont existé à une époque ou une autre, sur notre planète (évitez cependant les pétroliers géants de la 2ᵉ moitié du XXᵉ siècle, ce serait une faute de goût !).

GLISSEURS : "glisseur" ou "aérocar" est un terme générique désignant tous les véhicules aériens en usage sur Tschaï. Seuls les Dirdirs, les Chaschs, les Wankhs fabriquent un tel matériel. Hommes-Dirdir et Hommes-Wankh en disposent parfois, les autres hommes peuvent rachetter du matériel déclassé mais dans l'ensemble l'usage des glisseurs est un privilège des races extra-terrestres.
Les aérocars sont parfois équipés d'armes lourdes. Si les modèles les plus courants sont de quatre à huit places, il en existe de plus grands. Voici la description d'un glisseur Chash :
"Long de quinze mètres et large de six, sa proue se hérissait d'un belvédère surchargé d'ornement faisant office de passerelle de commandement. A l'avant et à l'arrière se dressaient des hampes torsadées auxquelles se balançaient des lanternes". Les vingt-quatre passagers se tiennent debout sur le pont, agrippés au bastingage.
Les engins Dirdir sont plus agressifs et baroques, les Wankh plus simples.
Les modes de propulsion (cellule solaire, gaz comprimé, moteur à fusion froide, répulseurs antigrav ?) sont certainement aussi variés que l'aspect des instruments de bord "amoncellement de pédales, de bâtons, de flexibles" pour les Chashs, "protubérances, bulles, pastilles de fourrure rousse et de velours vermillon, miroirs frémissants" pour les Dirdirs.

Nous espérons avoir donné au MJ assez d'éléments pour improviser une description pittoresque. Entrer dans des précisions techniques n'est pas nécessaire, les combats entre glisseurs restant exceptionnels dans la campagne. Mais les PJ se trouveront moins souvent à bord d'un glisseur qu'en train de courir au sol pour échapper à ceux de leurs ennemis !
Il est pourtant nécessaire d'avoir quelques points de repère dans cette diversité. Tous les glisseurs ont en commun :
- la possibilité d'atterrir et de décoller verticalement
- une très grande autonomie (des jours, voire des semaines de voyage).

En outre il est possible de classer leurs performances : les glisseurs dirdirs arrivent en tête. Rapides, capables de se poser dans un silence total, ils sont naturellement équipés de la radio ainsi que de dispositifs de guidage et de repérage sophistiqués. Si les glisseurs Wankhs n'ont pas grand chose à leur envier, ceux des Chashs sont nettement surclassés. Le matériel vendu aux humains occupe le bas de l'échelle.

3 MOIS DE LECTURE GRATUITE

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT



Offre Spéciale d'abonnement

Oui, je désire m'abonner à GRAAL pour :

☐ 12 numéros au prix de 225 Frs* seulement, au lieu de 300 Frs.

☐ 6 numéros au prix de 125 Frs* seulement, au lieu de 250 Frs.

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Socomer** 35, rue Simart 75018 Paris

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code .... Ville ....

* Abonnement en France Métropolitaine

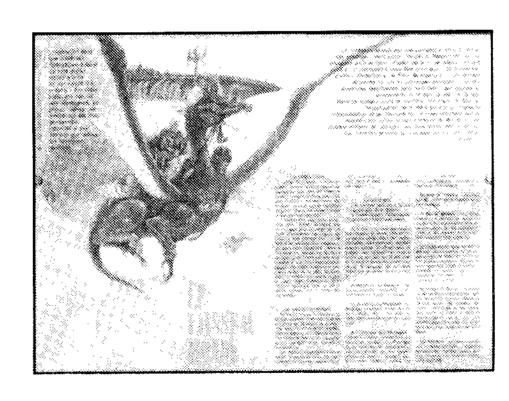
Rejoignez la légende du GRAAL et offrez-vous un an d'éternité.

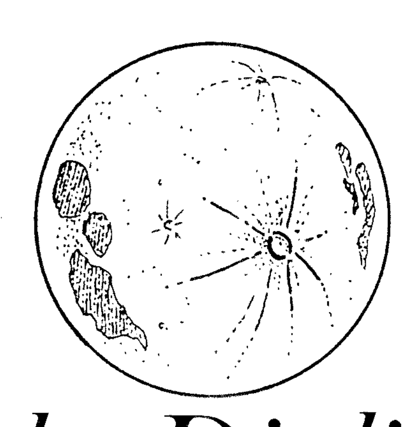


- Vous serez sûr de ne manquer aucun numéro.
- Vous êtes garanti contre toute hausse des prix en cours d'année.
- Vous économisez trois mois de lecture gratuite.

ABONNEZ VOUS

RENVOYEZ DES AUJOURD'HUI LE BULLETIN CI-CONTRE





Dans les griffes des Dirdirs

***INTRODUCTION** : La campagne débute dans un désert où campent les PJ.*
***POUR L'APPEL** : les PJ font des recherches archéologiques en plein Sahara. Ils espèrent retrouver les traces d'une civilisation mythique d'Hommes-Serpents.*
***POUR STAR WARS** : les PJ accomplissent une mission de routine pour le compte de la rébellion sur une planète désertique et presque inhabitée. Il s'agit d'y établir une base de ravitaillement clandestine. Tenus à la discrétion, ils ont laissé leur vaisseau spatial loin de leur camp et sont venus sur les lieux avec le moyen de transport local : la mule.*

Les PJ se sont enfoncés avec un guide indigène dans le désert, à plus de cinq jours de marche de toute civilisation. Ils ont monté un camp à l'abri des dunes et depuis deux ou trois semaines, ils fournissent un travail rude et épuisant. N'ayant aucune raison de monter une garde assidue dans un lieu si désolé, ils sont tous profondément endormis sous leur tente.

En pleine nuit, ils sont réveillés par un grésillement et une odeur de brûlé, tandis qu'une intense lumière blanche les aveugle....

Les agresseurs des PJ sont des Hommes-Dirdir (voir Aide de Jeu : Peuples et Créatures de Tschaï). Un vaisseau spatial venu de Tschaï s'est posé pendant la nuit à proximité de leur campement. Son équipage est composé de Dirdirs et d'Hommes-Dirdirs subalternes. Ils accomplissent un voyage de chasse et d'exploration, afin de ramener sur Tschaï de nouveaux specimens de races intelligentes pour peupler les réserves de chasse dirdir. Le capitaine du vaisseau a ordonné à six Hommes-Dirdirs d'enlever les PJ.

Les Hommes-Dirdirs viennent de griller la tente des PJ avec leurs fusants réglés au minimum. L'un reste en arrière, éclairant l'intérieur avec un projecteur, tandis que trois autres se précipitent sur les PJ éblouis et hébétés. Deux autres Hommes-Dirdir se tiennent dans l'ombre, prêts à saisir tout PJ qui tenterait de s'enfuir.

Le guide indigène se lève et proteste avec véhémence. Un éclair de plasma rouge-orange le réduit définitivement au silence. Si un PJ fait lui aussi un geste malheureux, les Hommes-Dirdir le neutralisent à coup de griffes.

On fait comprendre par gestes aux prisonniers qu'ils doivent s'allonger à terre. Un Homme-Dirdir sort un pistolet injecteur de sa sacoche et tire à bout portant sur l'arrière-train des PJ. Avant de sombrer dans l'inconscience, les personnages voient leurs agresseurs fouiller leur tente en poussant des glapissements flûtés, tandis qu'une étrange silhouette non-humaine se profile derrière eux : un Dirdir.

UN REVEIL BRUTAL

Combien de temps les PJ ont-ils dormis ? Des jours, des semaines ? Toujours est-il qu'ils reprennent conscience à la suite d'un choc brutal. Une douleur lancinante vrille leur crâne tandis qu'ils ouvrent les yeux et découvrent leur nouvel environnement : ils sont sanglés sur des sièges, dans une pièce aux murs de métal nus, faiblement éclairée. Un goutte à goutte envoie dans leur organisme un liquide verdâtre qui les nourrit et ralentit leur rythme cardiaque (ainsi les Dirdirs n'ont pas eu besoin de s'occuper de leurs prisonniers). Au delà des cloisons, ils perçoivent, très assourdi, des bruits trahissant une agitation fébrile.

Une des sangles s'est détachée et l'un des PJ peut en profiter pour se libérer. Il peut augmenter l'intensité de la lumière en tapotant le centre de l'ampoule accrochée au plafond. Quant au bouton qui se trouve près de la porte, ce n'est pas l'interrupteur mais la commande d'ouverture de la porte qui s'efface sans un bruit, découvrant une coursive dévastée.

POUR LE MJ

- Où sont les PJ ? Ils se trouvent à bord de l'astronef dirdir, lequel vient d'être victime

d'une attaque. Sans cet événement imprévu, les personnages se seraient réveillés sur Tschaï, dans la Boite de Verre ou la Zone des Carabas (réserve de chasse Dirdir). Mais reprenons les événements depuis leur origine...

- Cause du raid dirdir : il y a peu de temps, sur Tschaï, un Dirdir de haute caste a décidé de démontrer son *h'so* (merveilleuse dominance), en entreprenant un voyage vers quelques planètes lointaines pour ramener des spécimens intéressants. Il a fortuitement découvert la civilisation humaine (celle de Star Wars ou celle de la Terre pour l'Appel) et, dans un cas comme dans l'autre, son niveau technologique l'a impressionné. Poussé par son *pn'hanh* (sagacité corosive et rongeuse de métal) le chef dirdir a voulu ramener des spécimens humains sur Tschaï pour prouver ses dires et inciter ses frères de race à entreprendre une invasion. L'enlèvement n'a posé aucun problème, sauf les questions soulevées par les Hommes-dirdirs employés pour cette mission : ces derniers ont été intrigués et décontenancés de voir une planète lointaine peuplée de "sous-hommes" civilisés. Ce fait remet en cause la doctrine de "l'Oeuf Primordial" et donc la soumission des Hommes-Dirdirs à leurs maîtres (voir Peuples et Créatures de Tschaï). Les Dirdirs, qui n'aiment guère voir leurs esclaves réfléchir, ont réglé le problème en les abandonnant dans le désert après leur mission. Donc, les Dirdirs de l'équipage sont repartis seuls avec leurs prisonniers, sans les Hommes-Dirdirs .

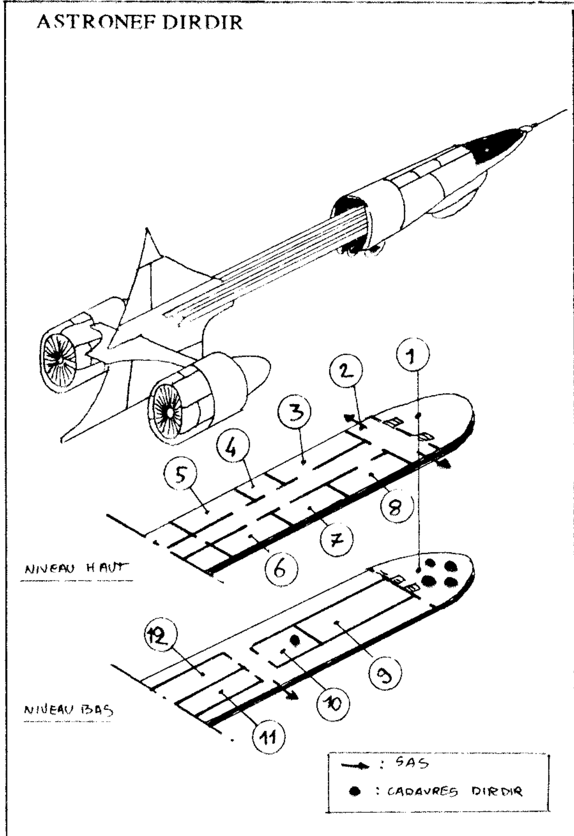
- Le réveil des PJ a été provoqué par l'explosion d'une mine Wankh (peuple en guerre avec les Dirdirs - voir Peuples et Créatures de Tschaï). Ce genre d'arme libère un flux d'onde en phase avec les organes sensitifs dirdirs. La mine a provoqué l'implosion des crânes dirdirs mais a épargné les PJ, qui se trouvent donc seuls et complètement désemparés à bord d'un astronef ravagé.

A LA DECOUVERTE DU VAISSEAU

L'astronef a été pratiquement coupé en deux sous l'impact de l'explosion, mais l'enclenchement automatique des portes de sécurité a isolé la partie intacte. En suivant la coursive, les PJ arrivent au poste de navigation (1- voir plan). Devant eux, un écran montre Tschaï, la planète aux deux lunes, dont l'astronef se rapproche rapidement. Les panneaux de navigation sont couverts de protubérances , de bulles, de pastilles de fourrure rousse et de velours vermillon. Les instruments de contrôle évoquent des miroirs frémissants. Cette technologie étrangère échappe totalement aux PJ.

Par un escalier, ces derniers atteignent la passerelle de commandement (2), puis les quartiers dirdirs. La décoration du vaisseau se compose essentiellement de fourrures et

ASTRONEF DIRDIR



(1) poste de pilotage
(2) sas
(3) quartier du chef de tsau'gsh
(4) quartier d'aisance Dirdir
(5) cabine pour deux Dirdirs
(6) idem
(7) cambuse
(8) soute matériel
(9) salle générateur -pas d'accès
(10) salle de contrôle générateur
(11) soute à gibier (PJ)
(12) soute à gibier (mule)

- Les cadavres Dirdir sont encore sanglés dans leurs sièges de pilotage. Leurs crânes semblent avoir fondu au niveau de la crête.

- La cloison séparant le générateur du poste de navigation est fissurée et il en suinte un liquide corrosif : l'isolant destiné à neutraliser les fuites du générateur.

- Les quartiers des Hommes-Dirdirs et le module de secours se trouvaient dans la partie de l'astronef arrachée par l'explosion.

de macabres trophés de chasse accrochés à des panneaux de bois pourpre.

POUR STAR WARS : les PJ sont un peu moins désorientés que ceux de l'Appel. Ils comprennent vite qu'ils sont à bord d'un astronef et ont l'impression de reconnaître certaines commandes sans en être sûrs. Mais s'ils y touchent, ils se rendront vite compte qu'ils risquent d'agraver leur situation. Quoiqu'ils fassent, le MJ veillera à ce que les PJ ne puissent contrôler la trajectoire du vaisseau, qui file vers Tschaï à une vitesse terrifiante.

FOUILLE DE L'ASTRONEF

Les PJ ne disposent que de quelques heures pour parcourir l'astronef avant l'atterrissage. Ils peuvent y découvrir :
- une mule de bât qu'ils utilisaient dans le désert, anesthésiée et immobilisée dans la salle (12).
- un trophée bleu et rose ressemblant au crâne postiche d'un Homme-Dirdir, en (3).
- de la chair humaine dans la cambuse (7).
- un placard fermé par une serrure à code impossible à forcer (il contient des armes à énergie gros calibre et des recharges) en (8).

Ils peuvent récupérer :
- une ou deux armes individuelles dirdir (un fusant, un bouclier) et un fouette-nerf pendus à la ceinture des cadavres dirdirs.
- leur équipement personnel, que les dirdirs ont mis dans un container relativement facile à ouvrir.
- quelques traceurs (cellules espions) et un pisteur à infra-rouge en (8).
- une carte spatiale presque incompréhensible, indiquant Tschaï et la planète d'origine des PJ en (1).

L'ATTERRISSAGE

Un système de secours freine la chute du vaisseau. Des parachutes stabilisateurs se déploient dans l'atmosphère de Tschaï et le vaisseau se pose sur un haut plateau, en bordure d'une chaine de montagne. Le choc est rude : si les PJ ne sont pas arrimés, ils risquent de se fracasser le crâne contre une cloison. Mais commme le vaisseau se pose sur le dos, ils risquent d'avoir du mal à se dépêtrer de leur harnachement.

Dans la minute qui suit l'atterrissage, un autre problème survient : le générateur qui a défoncé sa gaine protectrice, continue à fonctionner. Une sirène déchirante retentit. Les PJ ont juste le temps de parvenir au sas de secours, en emportant peut-être un peu de matériel, et de se mettre à l'abri avant que le générateur n'explose.

Les PJ sont seuls dans un paysage chaotique et désolé, baigné par la lumière jaune du soleil de Tschaï : l'étoile 4269 de la Carène.

FDL

Reportez-vous à l'aide de jeu "Peuples et Créatures de Tschaï" pour connaître les caractéristiques des Dirdirs et Hommes-Dirdirs.





Scandale dans un palais YAO

***RESUME DU PRECEDENT SCENARIO** : les PJ sont enlevés par un astronef dirdir. Ils font route vers Tschaï, enfermés dans la soute, quand l'équipage du vaisseau est décimé par une attaque Wankh. Les PJ livrés à eux-mêmes ne peuvent changer de cap : ils ignorent tout du fonctionnement des astronefs dirdir ! Ils atterissent en catastrophe dans une région sauvage de Tschaï...*

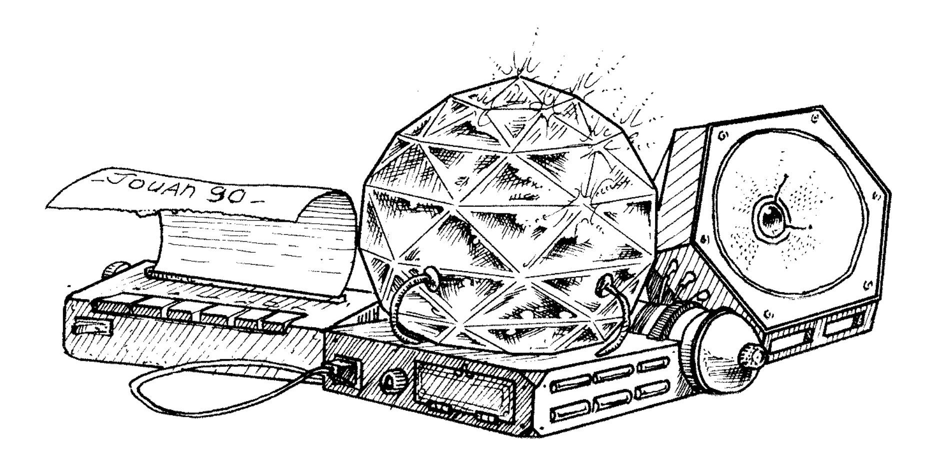
La région où se sont posés les PJ présente un aspect si sauvage que les restes calcinés de l'astronef semblent un refuge rassurant ! Du plateau où ils se trouvent, les PJ apercoivent à l'est le lac de la Montagne Noire, où le fleuve Jinga prend sa source avant de descendre vers Kabasas sur Parapan, un lac d'une inquiétante beauté autour duquel résident les tribus Hoch Hars actuellement en guerre avec la civilisation Yao. Au sud et à l'ouest ce ne sont que montagnes à perte de vue, alors qu'au nord se détache une plaine riante. C'est dans cette direction que le bon sens doit mener les personnages.

UN NOUVEAU MONDE

Il ne faut pas moins d'une journée de marche et d'escalade aux PJ pour atteindre une région moins abrupte. La nuit passée en montagne se déroule sans incident, malgré les hurlements lointains des molosses de la nuit qui saluent le lever des deux lunes, Az la rose et Braz la bleu. Une oreille exercée percoit le sifflement léger des glisseurs Wankh qui sillonnent la région une bonne partie de la nuit et détournent peut-être les Molosses de la Nuit de proies faciles... Heureusement pour les PJ, les Wankh, trompés par l'aspect du vaisseau, recherchent des Dirdir et non des humains !
Bientôt, dissimulée par la végétation, apparait ce qui semble être une ancienne route pavée. Jadis il s'agissait d'une des nombreuses voies qui reliaient Settra (cité Yao - voir carte) aux anciennes mines de mercure, comme les PJ s'en apercevront s'ils la remontent. Par contre s'ils la suivent vers le nord, elle oblique vers l'ouest pour rejoindre d'autres routes plus importantes. Les personnages doivent choisir la plus importante à chaque carrefour s'ils veulent atteindre une région plus civilisée. Ils parcourent ainsi cette étrange plaine "sillonnée de ruisseaux aux courts lents et de lacs à perte de vue", où le temps semble avoir perdu ses droits.
Les PJ apercoivent les contours d'une tour rectangulaire, au centre d'un petit manoir entouré d'une enceinte polygonale, façon fin du XVᵉ siècle. En s'approchant, on distingue parmi les arbres une antenne de dimension respectable. S'ils pénètrent dans la cour principale, un homme de soixante ans, encore alerte, vient à leur rencontre.

BIENVENUE EN PAYS YAO !

Coiffé d'un chapeau hémisphérique en velours côtelé et vêtu d'une blouse aux couleurs vives, l'individu s'exprime dans une langue aux accents rauques, que les PJ ne comprennent évidemment pas. Néanmoins l'étranger parait amical et malgré la surprise causée par le bizarre langage des PJ, garde un sourire de bienvenue. Par geste il leur fait signe de pénétrer à l'intérieur de sa demeure. Ayant disparu quelques instants, il rejoint ses invités. Il porte précieusement un cristal aux reflets multicolores et changeants, gros comme le poing. Le déposant sur une table, il y raccorde ensuite un objet qui, aux yeux de personnages techniciens, pourrait être un haut-parleur d'une fabrication rudimentaire mais attestant d'une technologie évoluée. Il explique par gestes aux PJ qu'ils doivent s'exprimer dans leur langue pour permettre au cristal de l'assimiler, ce qui est rapidement chose faite. Ainsi, peu de temps après, toute phrase prononcée par l'étranger est traduite de manière intelligible par une voix nasillarde émanant du



haut-parleur. Le cristal effectue la procédure inverse pour les propos des personnages, ce qui permet le dialogue suivant :

L'ETRANGER : Bienvenue visiteurs. Mon nom d'hôte est Xantop et c'est également mon nom d'ami.

PJ : Bonjour noble Xantop. Nous sommes des voyageurs égarés en quête d'une bienveillante hospitalité.

X. : Il y a bien longtemps que je ne me considère plus comme noble mais pour ce qui est de l'hospitalité, la mienne vous est accordée. (amusé) D'où venez-vous ainsi ?

PJ (embarrassé) : Heu... Nous venons d'au-delà des montagnes, ce qui explique notre langage quelque peu différent.

X. (intrigué) : Sur Tschaï tous les hommes parlent la même langue. D'autre part vos vêtements ne me rappellent aucune région que je connaisse... Et les Hoch Hars empêchent quiconque de traverser leurs vallées, seul moyen de franchir ces montagnes. (soupçonneux) Seriez-vous des hommes-Dirdir ou des hommes-Wankh ?

PJ : Heu... Non.

X (rassuré) : Alors d'où venez-vous ?

PJ (piégés) : Nous venons d'une autre planète. Notre vaisseau s'est écrasé dans les montagnes et c'est par chance que nous sommes encore vivants.

X (radieux) : Ainsi il existe d'autres mondes habités par des humains. Je m'en doutais ! Mais qui dirige votre monde ? Les Dirdir ? Les Wankh ? Ou peut-être les Chasch ?

PJ (blessés ou surpris) : Rien de tout cela ! Nous nous dirigeons nous-même. Les hommes n'ont de compte à rendre à personne.

X : Alors bienvenue sur Tschaï ! Hélas ici les choses se passent différemment...

Si les personnages se montrent aussi sincères que dans ce dialogue, ils gagnent la confiance de Xantop. Ce dernier propose de les héberger et met à leur disposition ses connaissances en médecine pour soigner un éventuel blessé. Grâce à lui les PJ ont un aperçu de la situation et de la vie sur Tschaï et plus précisément du pays Yao aux frontières duquel ils se trouvent.

Les cités Yao sont alors à l'apogée de leur civilisation (Adam Reith les verra sur le déclin). Ce sont les nations humaines les plus puissantes de Tschaï et les seules à avoir développées une technologie digne de ce nom. Les Yao sont une race pessimiste qui prône une certaine forme de syncrétisme. D'humeur imprévisible, ils vivent suivant une étiquette compliquée, respectent des protocoles extravagants et sont généralement considérés comme un peuple méprisant et hautain.

D'autre part les Yao ne supportent pas le sentiment de honte. Pour eux, le seul refuge contre l'humiliation est l'Awaile : le massacre rituel. L'individu affligé tue le plus de gens possible avant d'être capturé, et exécuté après des tortures publiques.

Xantop est un scientifique Yao mais contrairement à son peuple, il est dépourvu de préjugés envers les autres races ou peuples. C'est une personne d'une grande bonté, d'une intelligence exceptionnelle, et totalement désinterressée. Le manoir où il reçoit les PJ est son laboratoire. Il aime s'y retirer pour poursuivre ses expériences en toute quiétude. Il ne craint pas les Hoch Hars, qui sont ses amis. L'idée que les personnages viennent d'un autre monde est très excitante pour le savant, et elle fera son chemin dans son esprit...

Xantop travaille sur de nombreux projets à la fois, dont deux sont à un stade très avancés. C'est avec ferveur qu'il en parle. Le premier consiste en la mise au point d'une antenne radio, que l'on peut apercevoir dans la cour de sa demeure, destinée aux communications longue distance. Les PJ apprendront d'ailleurs qu'un réseau téléphonique très important est déjà installé dans les principales cités Yao. Le second projet concerne la mise au point d'une Intelligence Artificielle, projet que Xantop tient particulièrement à coeur, puisqu'il s'agirait de la première I.A. réalisée par un humain de Tschaï (les Dirdir, les Chasch et les Wankh en possédent déjà, naturellement, mais les Yao ont beaucoup de retard sur ces races ; l'ambition de Xantop est de le combler).

DJEMO

Djemo est le nom que l'intelligence artificielle s'est elle-même attribuée. Xantop n'aurait sans doute jamais réussi à la réaliser s'il n'avait eu la chance de trouver le support idéal lors de son voyage en pays Xeiss. Il en est revenu avec un cristal aux caractéristiques adéquates, que les Xeiss prétendent avoir recueillis au fond des mers et dont la rareté fait un objet sans prix. Il est si bien adapté à l'usage que Xantop en a fait que, parfois, le savant doute qu'il soit vraiment d'origine naturelle...

Quoiqu'il en soit, la structure moléculaire de Djemo est telle qu'elle lui permet de stocker une quantité quasi-illimitée (aux yeux du savant Yao) d'informations et de s'adapter à n'importe quelle programmation. Ainsi grâce à une pile énergétique intégrée à la base du cristal, Djemo est totalement indépendant. Son concepteur considère d'ailleurs le cristal comme le "corps" de Djemo, utilisant ainsi un langage plus imagé que les informaticiens de la Terre du XX° siècle. Xantop ne voit pas l'IA comme une création électronique mais comme un être pensant, nouvelle forme d'humanité !

Cependant Djemo ne peut, pour l'instant, communiquer avec le monde extérieur que par des moyens rudimentaires : un haut-parleur-microphone grésillant et une imprimante mécanique imitant le bruit d'une Gatling. Vance le dit lui-même, les Yao sont d'excellents concepteurs mais de piètres ingénieurs

Comme les personnages s'en sont déjà rendus compte, Djemo a une capacité d'analyse linguistique très développée. Grâce à son aide, ils apprennent la langue commune sur Tschaï en un temps record (pour l'Appel : à la fin de leur séjour chez Xantop, les PJ possèdent la compétence *Parler Langue commune de Tschaï* à 2 x INT et *Ecrire* à 1 x INT)

Comme Adam Reith, les PJ souhaiteront probablement rentrer sur leur planète natale. Xantop ne connait pas de moyens pour quitter Tschaï, mais le seigneur Corescens, de la Maison du Coloquinte d'or, qui finance ses travaux, est un homme très puissant en pays Yao et si une solution existe à ce problème il doit sûrement la connaître. Cependant, bien qu'encourageant les PJ à rencontrer son bienfaiteur, Xantop ne cache pas qu'il est sceptique : de mémoire de Yao aucun homme n'a jamais quitté Tschaï, ni même essayé de le faire.

Accompagné des personnages, Xantop doit présenter Djemo au seigneur Corescens au cours d'une réception donné en l'honneur du défunt seigneur Créhops, dont l'Awaile spectaculaire reste dans toutes les mémoires. Xantop explique aux PJ qu'ils devront revêtir le costume du "Noble étranger, ignorant du protocole, en visite de courtoisie". Mais la veille de la réception, Xantop tombe subitement malade :

"C'est sans gravité, leur dit-il, mais je ne pourrais vous accompagner à la réception.

Le seigneur Corescens est impatient de rencontrer Djemo, aussi je vous demanderais de le lui apporter, ma présence n'étant de toute façon pas indispensable. Je vais rapidement vous instruire du protocole à respecter et des impairs à éviter.

Il met à leur disposition son glisseur personnel, sorte de véhicule contragravifique, dont le maniement est simple, mais dont il programme néanmoins le trajet jusqu'à Settra. De plus, il leur donne une somme conséquente qui leur permet, entre autre, de se procurer les vêtements adéquats.

SETTRA

Avec Vervodei et Ballisidre, Settra est une des plus importantes villes du pays de Cath. On y rencontre peu d'étrangers au pays Yao si ce n'est les Lokhars (peuplade des plateaux septentrionaux du lac Falas dans le Kislovan Central - voir aide de jeu *Les Peuples de Tschaï*).

A Settra, l'extravagance est reine ! Tous les styles se côtoient et se fondent pour les objets, les vêtements et les habitations. Les vêtements Yao, généralement d'inspiration médiévale, sont compliqués à souhait et taillés dans des tissus rares aux couleurs voyantes. Chaque costume à une signification particulière. Ainsi un hoqueton vert pâle à broderie jaune doublé d'une fourrure pourpre désigne un capitaine de garde seigneuriale de province en visite officieuse. Si la personne porte en plus un fleuret à longue lame au côté, il est prédisposé aux rencontres amicales. Pour ce qui est des armes, l'arbalète à carreaux à têtes explosives concurence l'arme à rayon (fuseur), le pistolet à darts, ou la hallebarde. Porter l'une de ces armes possède une signification symbolique bien précise ! Même diversité et complexité en architecture où le baroque côtoie le futuriste.

Un rapide voyage mène les aventuriers de la demeure de Xantop aux majestueux faubourgs de Settra. Avec une souplesse et une rapidité surprenante, le glisseur rejoint des voies fréquentées par des tricycles à moteur avant de faire un atterrisage quelque peu brutal sur une aire prévue à cet effet. Les personnages trouvent rapidement un costumier susceptible de leur fournir les vêtements dignes d'une réception dans un palais. Ils ressortent vêtus d'un corset sans manches vert pâle, d'un pourpoint aux manches rouges et de hauts-de-chausses bleus sombres, un fleuret à lame souple pendant à leur côté.

Les connaissances linguistiques des PJ étant loin d'être parfaites, il y a de grandes chances qu'ils formulent mal leur demande et se retrouvent habillés de façon folklorique, mais inadaptée aux circonstances... Cela peut donner lieu à des quiproquos et des situations embarassantes, par exemple si l'un des PJ se trouve revêtu du costume d'un égoutier de basse caste cherchant à passer inaperçu un jour de marché...

LA MAISON DU COLOQUINTE D'OR

Les personnages se rendent au palais du seigneur Corescens dans le quartier d'Halmeur, un des faubourgs de Settra. Bien que l'édifice soit somptueux, moderne et imposant, il est à l'image de la société Yao : décadent et inachevé. Les personnages sont interpelés par un domestique portant la livrée de la Maison du Coloquinte d'Or.

"Holà messieurs ! Ceci est une réception privée. Seuls les membres de la haute société de Cath y sont conviés. Veuillez passer votre chemin. Votre présence risque d'indisposer bon nombre des invités. A moins que vos intentions ne soient de faire honte au Seigneur Corescens ?

- PJ (vexés) : Ce n'est nullement le cas ! Nous représentons le Gentilhomme Xantop, et sommes venus remettre un présent de grande valeur au maître de céans, auquel nous ne voulons pas porter préjudice !

- Dans ce cas, si telles sont vos intentions, je dois vous présenter et vous servir de guide. Mon nom de service est Owen. Veuillez me suivre, seigneurs".

Le palais est immense. Guidés par Owen, les personnages pénètrent bientôt dans le salon, où une foule invités conversent déjà. De nombreux musiciens jouant du frétel, de la cithare ou de vielle, se promènent dans la pièce. Bien qu'à première vue ils ne suivent pas de chemin précis, quelque soit l'endroit où l'on se trouve dans la salle, on entend un, et un seul, musicien !

Des serviteurs en livrée dorée exhaucent chaque souhait des invités.

"Où se trouve le seigneur Corescens ?" demande un personnage, scrutant la salle.

"Suivant le protocole, répond Owen, il rejoindra ses invités plus tard dans la soirée.

- Et qui sont les principaux dignitaires de cette assemblée ?

- Des membres de haute lignée des diverses Maisons de Cath. Cependant, la dame vêtue du manteau couleur muscat, doublé de velour noir et portant un haut escoffion blanc piqué de pierreries, est une des grandes prêtresses du Mystère Féminin. Sa suivante est l'une des Neufs Vierges Immaculées, qu'il vaut mieux ne pas approcher, même en rêve".

Un homme élégant se rapproche du groupe des personnages. Ceux-ci reconnaissent le Seigneur Colan, auquel ils ont été présentés pendant leur séjour chez Xantop. Après les formules de politesses d'usage, il s'inquiète auprès des PJ de l'absence de son ami savant à la réception.

"PJ : Le seigneur Xantop est souffrant, mais son état est sans gravité, rassurez-vous.

- Colan (ennuyé) : Mais ne devait-il pas remettre le fruit de ses recherches au seigneur Corescens aujourd'hui même ?

- PJ : Oui. Il nous a priés de le remplacer.

- Colan (rassuré) : Dans ces conditions, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une excellente soirée.

LA MACHINATION DES HOMMES-WANKH

Bien qu'étant un très important personnage du service des Relations Extérieures du Pays de Cath, Colan n'en est pas moins un maître espion des Hommes-Wankh ! C'est avec beaucoup d'intérêt que ceux-ci suivent les travaux de Xantop.

Lorsqu'ils ont appris que le savant Yao avait créé une Intelligence Artificielle capable de bien des exploits et particulièrement douée en linguistique, ils ont décidé d'intervenir. Djemo ne pourrait-elle pas traduire les harmoniques Wankh, ce qui restait jusqu'alors un privilège des Hommes-Wankh. Les Wankh seraient ainsi à même de découvrir de nombreuses choses que leurs serviteurs humains ont préféré leur cacher ! Pour éviter cette catastrophe, détruire Djemo est nécessaire mais non suffisant. Le véritable danger vient de Xantop, toujours susceptible de développer ses recherches. Un plan démoniaque est donc mis au point : grâce au seigneur Colan et avec l'aide de la Compagnie Assassinat et Sécurité (largement infiltrée et manipulée par les Hommes-Wankh), le seigneur Corescens a été conditionné, à son insu, pour que la vue du cristal provoque en lui un terrible sentiment de honte, entrainant immédiatement l'Awaile !

Il en résultera la destruction de Djemo et la mort de Xantop qui sera certainement jugé responsable du sort de Corescens, sans que quiconque puisse y déceler une intervention extérieure. Mais l'absence du savant à la réception perturbe quelque peu ce plan...

La fête se poursuit dans une salle adjacente où des buffets sont servis. Divers artistes se produisent : dompteurs des steppes de Lok Lu, jongleurs du Rkh, mimes des Iles des Nuages . Le seigneur Corescens n'est toujours pas là.

Visiblement, Owen semble vouloir éviter un groupe d'invités.

PJ : "Pourquoi ce détour Owen ?

Owen : Voyez-vous cet homme ? (il désigne du regard un convive vêtu d'une tunique sombre et coiffé d'un chaperon rouge sang). C'est le seigneur Cergill, qui dirige la Compagnie Assassinat et Sécurité. Mieux vaut éviter sa présence.

PJ : Pourquoi donc ? Et quelle est cette Compagnie ?

Owen (méprisant) : En pays Yao, quiconque possédant l'argent nécessaire peut passer contrat du meurtre de la personne désirée auprès de cette Compagnie. Personne ne s'y oppose, car cela fait partie des moeurs. Parallèlement, la compagnie assure la protection des hauts personnages de ce pays, comme c'est le cas actuellement." Ce disant, il désigne plusieurs spadassins à tuniques sombres, coiffés de chaperons rouges violacés.

PJ : "Vous ne semblez guère les apprécier ?

Owen (fier) : Je suis un Lokhar ! Les coutumes Yao ne me concernent pas. Néanmoins elles peuvent vous intéresser :

Sachez que le type de contrat le plus fréquent est La Mort des Douzes Touches. Tous les jours, ou tous les deux jours, un assassin vous pique avec un aiguillon. Seule la douzième inoculation est fatale à cause de l'accumulation du poison. Ah ! Je crois que voici le seigneur Corescens".

L'AWAILE

Effectivement, l'attention des convives se porte vers le fond de la pièce, où vient d'apparaître le maître des lieux. Vêtu d'un costume de soie multicolore, d'une houppelande d'or et d'ornements rouges brique, le seigneur Corescens salue tous ses invités, comme l'exige le protocole. Peut-être les PJ verront-ils le seigneur Colan s'entretenir à voix basse avec le seigneur Cergill...
Quand le tour des personnages arrive, plus de cinq cents convives ont déjà été salués.
Corescens : "Nobles étrangers, je vous salue. Mais je ne pense pas avoir l'honneur de connaître vos noms de cour ?
PJ : Seigneur, nous sommes les humbles voyageurs dont maître Xantop vous a parlé et que vous avez eu la bonté d'inviter à cette réception.
Corescens : effectivement, je m'en souviens et peut-être puis-je trouver une solution à vos divers problèmes. Nous en discuterons demain, si toutefois vous acceptez mon hospitalité cette nuit ?
PJ : Avec grand plaisir.
Corescens : Mais où est donc Xantop ?
PJ : Il est souffrant et nous a chargé de vous remettre ceci".
Les personnages tendent au seigneur Corescens le coffret contenant Djemo. Le noble est impatient de découvrir Djemo, mais il ne désire pas montrer son impatience. Aussi décide-t-il de n'y jeter qu'un bref coup d'oeil en public. A peine a-t-il aperçu le cristal que son visage semble se décomposer. Ses traits se durcissent. Les invités les plus proches, pressentant le drame, se retirent lentement.
Tout à coup, lâchant le cristal, Corescens dégaine l'épée qu'il avait au côté et perce de part en part le plus proche de ses serviteurs. Le seigneur est devenu fou furieux ! Un murmure parcourt la salle : l'Awaile... (nous rappelons que ce rituel Yao consiste à tuer le plus grand nombre de personne...)
La panique gagne l'assistance. Bizarrement d'autres Awaile se déclenchent parmi les convives et la salle est bientôt le théâtre d'une incroyable scène où des personnes vêtues de façon extravagante, de tout âge et de tout rang, tentent de tuer quiconque passe à portée de leurs épées de parade.
Le minutieux plan des Hommes-Wankh étant perturbé par la présence des PJ, ils décident de profiter de l'agitation pour les éliminer et briser le cristal si ce n'est déjà fait. Alors que les personnages tentent de se mettre à l'abri, ils sont pris à parti par des serviteurs de différentes maisons qui sont en fait des tueurs à la solde des Hommes Wank. Ces derniers, dédaignant les fleurets, utilisent des fuseurs nettement plus efficaces... Ils essayent par tous les moyens de détruire le cristal, ce qu'ils réussissent à faire quoiqu'il arrive. Le combat cesse lorsque la plupart des victimes de l'Awaile sont maîtrisées. Les agents des Hommes-Wankh ont alors quitté le palais par diverses issues. Dans l'hypothèse où les PJ font prisonnier un des hommes de main, celui-ci avoue travailler pour les Hommes-Wankh et dévoile une partie de leur plan, sans toutefois révéler le nom de ses chefs. Mais de toutes façons ce ne sera guère utile aux PJ. Ces derniers revoient Owen avant de quitter le palais :
PJ : "Que va-t-il se passer maintenant ?
Owen : Demain, le seigneur Corescens sera torturé en public sur l'esplanade nord. C'est la coutume. Il vaut mieux que vous ne sortiez pas du palais ce soir, les rues ne sont pas sûres après un Awaile de ce genre. Je vais vous faire préparer des chambres, mais par crainte de représailles, je vous conseille de quitter Settra demain.
Dans la sécurité relative du palais, la nuit se passe sans problème, mais une surprise attend les personnages à l'aurore...

LE SALUT EST DANS LA FUITE...

Les Hommes-Wankh, craignant que l'on découvre finalement le rôle qu'ils ont joués dans cette triste affaire et les motivations qui les poussent à agir ainsi, décident d'éliminer tous les témoins gênants. Les personnages et Xantop sont en tête de liste.
Le soleil vient de poindre à l'horizon lorsqu'Owen réveille les personnages :
Owen : "Un membre officiel de la Guilde des Assassins désire s'entretenir avec vous.
PJ (somnolent) : A quel sujet ?
Owen : Il n'a pas daigné le préciser, et vous attend dans le Petit Salon".
Revêtu des couleurs sombres de sa fonction, l'assassin attend paisiblement l'arrivée des personnages. Au pays de Cath, appartenir à la Compagnie Assassinat et Sécurité, c'est exercer un métier respectable, aussi personne ne semble choqué ni alarmé de sa présence en ces lieux.
"Messieurs, déclare-t-il, conformément au règlement de la Compagnie, apprenez que vous êtes l'objet d'un Contrat modèle 18, dit "de la Mort des Douze Touches". Cependant, répondant ainsi à une demande du commanditaire, le délai habituel est écourté à douze heures, ce qui entraine une inoculation toute les heures". Il sort un aiguillon à l'aspect louche et ajoute : *"Le contrat est effectif à l'instant. Je dois procéder à la première touche".*
Il est facile de maîtriser l'assassin qui ne s'attend pas et ne comprend même pas que l'on puisse s'opposer à la Guilde. Mais il ne peut rien apprendre aux PJ, sauf qu'ils sont passibles d'amendes importantes pour avoir entravé son travail. Il est temps pour les personnages de disparaître ! Owen, dans un



élan de rebellion et de bravoure, décide de les accompagner dans leur fuite et c'est ensemble qu'ils quittent la Maison du Coloquinte d'Or par une porte dérobée. Malheureusement, le glisseur de Xantop a été saboté et rendu inutilisable.
Les Hommes-Wankh, comprenant rapidement que les méthodes habituelles seront inefficaces contre les PJ, prennent des mesures radicales : ordre est donné à tous les membres de la Guilde d'abattre les personnages sans sommations ni protocoles. Une récompense d'un millier de sequins par tête est offerte pour réveiller leurs plus vils instincts. Grâce à l'aide précieuse d'Owen, les PJ ont de meilleures chances de s'en sortir vivant. D'après lui le meilleur moyen de quitter la ville est de louer un glisseur. Malheureusement les quais d'envol les plus proches, où il est possible de trouver un tel véhicule, sont assez éloignés du palais. Les personnages doivent donc traverser une partie de la ville.
Certains PJ penseront peut-être à "emprunter" un glisseur. Cela nécessite de bonnes connaissances techniques. En effet, lors du démarrage, il faut taper un code précis sur le clavier. Sinon, le glisseur décolle mais s'immobilise définitivement au bout d'une dizaine de mètres.

LES MYSTERES DU TELEPHONE YAO

Bien que les personnages soient sortis discrètement du palais, ils sont rapidement pris en chasse par divers membres de la Guilde des Assassins, qui utilisent tous les moyens possibles pour parvenir à leurs fins. Les Yao, quant à eux, sont totalement indifférents à la poursuite et aux combats qui se déroulent sous leurs yeux, si ce n'est quelques-uns qui s'empressent de signaler aux assassins où sont allés les PJ ! Par contre, les enfants, très intrigués, suivent avec intérêt les personnages en commentant bruyamment les péripéties de la poursuite. Ils se révèlent encore plus difficile à semer que les tueurs.
Rapidement les PJ prennent conscience d'un curieux et inexplicable phénomène : de nombreuses fois, alors qu'ils tentent de se cacher dans un bâtiment quelconque, un téléphone tout proche retentit. Et bizarrement cela semble coincider avec l'approche d'un danger ou d'une menace ! Ainsi en tenant compte de ces avertissements, qui peuvent aussi provenir d'une cabine publique ou du combiné d'un véhicule, les PJ peuvent éviter de nombreux affrontements avec les assassins.
Quelquefois, à des moments opportuns, le téléphone sonne également pour détourner l'attention d'un concierge, d'un gardien ou de leurs poursuivants. Mais dans tous les cas, la personne qui décroche, PJ ou non, n'entend que la tonalité grave de l'appareil. Il ne semble jamais y avoir de correspondant au bout du fil...

Dans leur fuite, les personnages passent non loin d'une vaste esplanade circulaire, où se dirige nombre d'habitants.
"Il s'agit de l'esplanade nord où sera bientôt torturé le Seigneur Corescens, leur explique Owen. Les gens arrivent tôt pour être bien placés et avoir une meilleure vue sur la plate-forme centrale. L'Awaile d'un homme tel que mon seigneur attire les foules. Nous rencontrerons moins de monde en ville..."
C'est exact, les rues se vident peu à peu. Bientôt les personnages arrivent en vue du quai d'envol. Il semble également sous le contrôle de la Guilde des Assassins car de sombres silhouettes sont présentes sur les lieux. De nombreux glisseurs sont parqués : certains spacieux et destinés aux long voyages, d'autres petits mais rapides...
PJ : "Dans l'éventualité où nous réussirions à louer un glisseur, lequel semble le plus approprié ?
Owen : Cela dépend de votre destination !
PJ (inspiré) : Le mieux est de retourner chez Xantop pour le mettre au courant de la situation. Nous aviserons ensuite. Reste le problème de l'argent pour la location.
Owen : Ne vous inquiétez pas. J'ai quelques économies qui devraient y pourvoir. A charge de revanche..."
Avec l'aide du téléphone, les PJ réussissent à tromper la vigilance des assassins surveillant les quais et à louer auprès d'un vieux Lokhar (connu pour son avidité) un glisseur rapide. Mais si les personnages ont perdu du temps, il est possible qu'ils soient rattrapés par un glisseur de la Guilde...

REPRESAILLES

C'est avec peine que les personnages arrivent en vue du laboratoire de leur ami scientifique. En effet, ayant effectué le trajet aller en pilotage automatique, ce n'est que par leur sens de l'observation qu'ils réussissent à faire le chemin en sens inverse. A l'arrivée, ils ont la mauvaise surprise d'apercevoir un glisseur aux couleurs de la Guilde devant le manoir !
Non content d'avoir mobilisé leurs troupes dans l'intention d'abattre les PJ, les Hommes-Wankh ont également détaché quelques assassins chez Xantop.
L'approche des assassins n'ayant pas été discrète, Xantop a eu le temps de se barricader dans la tour centrale et nargue fièrement ses assaillants, les défiant d'approcher et les bombardant de divers objets. Les uns explosent sans causer de dommages apparents, d'autres exhalent une odeur nauséabonde et difficilement supportable en explosant sur le sol. L'arrivée des PJ fait basculer le rapport de forces...
Ses agresseurs mis en fuite, Xantop avoue ne pas avoir craint pour sa vie car il a réussi à prévenir ses amis Hoch Hars. Ces derniers arrivent peu de temps après le combat (un peu plus tôt si les PJ sont en difficulté !).

Lorsque les personnages informent Xantop des événements passés, et notamment de la perte de Djemo, le savant ne semble nullement affecté :
X : "Djemo est vivant ! Il m'a contacté par téléphone peu de temps avant l'agression de la Guilde, m'avertissant par ailleurs du danger. Avant que je ne vous remette le cristal, Djemo s'est, de sa propre initiative et à mon insu, dupliqué dans le réseau téléphonique Yao. Il m'a raconté comment, bien qu'affaibli par le transfert, il vous a aidés à quitter Settra.
PJ : Ainsi le téléphone c'était lui ?!?
X : Oui ! Mais il n'avait pas encore réussi à synthétiser sa voix, aussi il ne pouvait pas communiquer avec vous.
PJ : Dans ce cas il est sain et sauf.
X : En effet, et grâce aux communications téléphoniques qu'il a espionné, il a appris en partie la raison de ces tentatives d'assassinat contre nous."
Xantop narre l'horrible machination des Hommes-Wankh. Il ajoute que Djemo cause de telles perturbations dans le réseau téléphonique que les ingénieurs Yao risquent de débrancher le central, ce qui entraînera la mort de Djemo. Cet éventualité inquiète beaucoup le savant : on dirait qu'il craint de perdre un membre de sa famille...
PJ : "Peut-être Djemo pourrait-il se transférer dans un autre cristal ?
X (ennuyé) : Mais de tels cristaux sont rares et très chers. Seuls les Xeiss en possèdent et je ne suis plus d'âge à entreprendre un tel voyage... Bien sûr, de jeunes gens débrouillards et intelligents, en qui j'aurais toute confiance, pourraient faire le voyage à ma place.
PJ (résignés) : D'accord. Nous ferons le voyage. Cela nous permettra de nous éloigner de Settra et de sa maudite Guilde d'Assassins. Où devra-t-on aller ?
X (souriant) : A Hedjaidja aux limites du Kotan, au-delà de l'Océan Draschade. Je pense que toutes mes économies, 8000 sequins suffiront pour l'achat d'un nouveau cristal.
Owen : Je les accompagnerai. Je connais bien ces régions.
X : Bien. Une fois modifié, le glisseur des assassins sera capable d'effectuer le voyage. Il nous faut faire vite, le temps presse !"
Immédiatement Xantop se met au travail et installe sur le glisseur ce qui semble être d'importants accumulateurs d'énergie. Ils permettront aux PJ de voyager de jour comme de nuit et de rallier Hedjaidja sans escale.

Pendant ce temps, Owen consulte une antique et sommaire carte de Tschaï pour déterminer le meilleur trajet.
"Par sécurité, dit-il, il est préférable de voyager au maximum au-dessus de la terre ferme. Un incident technique en plein océan Draschade serait mortel ! Nous allons donc remonter au nord en suivant la côte, puis traverser le Détroit d'Achenkin,

dépasser le Désert de Zhaarken, longer les Steppes de Lok Lu et d'Aman et finalement atteindre Hedjaidja sur la Mer Intérieure. Nous voyagerons de jour et de nuit. En utilisant au maximum les capacités du glisseur, le voyage devrait prendre au grand maximum et dans les pires conditions une quinzaine de jours.
PJ : N'est-ce pas dangereux de laisser Xantop seul aux prises avec les assassins ?
X : Je ne pense pas être en danger. Vous sachant hors d'atteinte, ils ne s'acharneront pas sur moi. Ils ont laissé passer leur chance et de toutes façons les Hoch Hars veillent sur moi.

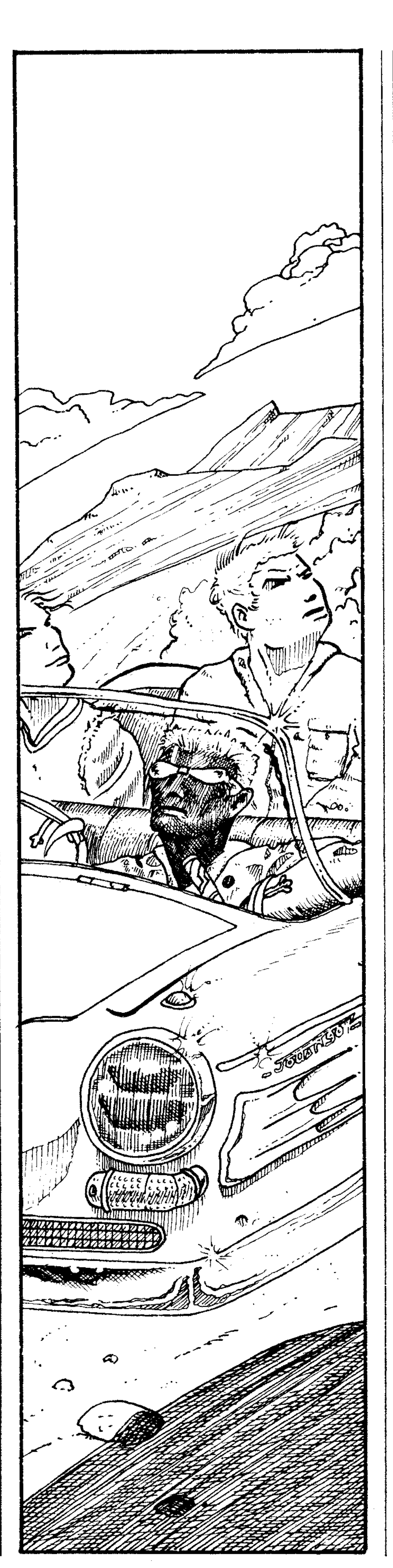
TRAHISON

Ainsi donc commence l'expédition qui doit mener les personnages à travers deux continents. Grâce aux conseils d'Owen le voyage se passe sans problème. Les personnages et le Lokhar se relaient aux commandes du glisseur qui file à cinq mètres du sol. Owen, trés efficace, prend en charge la navigation et répare les quelques pannes mineures qui interrompent le voyage. Cependant, un matin, alors que les PJ ne sont plus qu'à 50 km d'Hedjaidja, ils se réveillent en pleine steppe, le glisseur posé sur le sol. Owen, qui avait pris les commandes de l'appareil peu avant minuit, a disparu ! Les personnages, victimes sans doute d'un puissant somnifère, ne se sont aperçus de rien (ils apprendront peut-être plus tard qu'Owen, prétextant une insomnie, s'était procuré des soporifiques auprès de Xantop). Un petit mot d'adieu est accroché aux commandes de l'appareil :

Chers compagnons d'infortune,
Vous apprenez à vos dépends que l'appât du gain peut être, même chez un Lokhar, plus fort que la fidélité à une noble cause. Je récupère avec intérêts l'avance que je vous ai faite lors de la location du glisseur, ainsi que mes honoraires en tant que guide. Par une incroyable coïncidence, cette somme avoisine les 8000 sequins, mais ne voulant pas vous démunir totalement je vous laisse 100 sequins pour vos dépenses futures. Vous êtes maintenant suffisamment près de Hedjaidja pour vous passer de guide. Je vous souhaite d'y faire fortune.
Votre dévoué Owen.

Owen semble avoir pris toutes les précautions pour éviter qu'on retrouve ses traces : après avoir atterri non loin de Coad (ce que les PJ ignorent), il a programmé le glisseur pour qu'il parcoure de nombreux kilomètres en direction d'Hedjaidja, en rejoignant leur route initiale. Il est donc impossible de déterminer où Owen a quitté l'engin ! Pas question de retourner en pays Yao sans avoir rechargé les batteries ni s'être procuré une carte de Tschaï : il ne reste plus aux personnages qu'à rallier Hedjaidja en espérant qu'un miracle se produise...

Etienne Fourreau



TECHNIQUE

OWEN
STAR WARS : fiche du serviteur loyal (!) +12 dés de compétences.
A de C : FOR10 CON9 TAI8 INT14 POU11 DEX16 APP15 EDU9 PV8, poignard 30%, Se cacher 60%, Discrétion 40%, Baratin 60%, Piloter glisseur 50%, Mécanique yao 60%

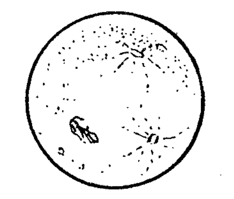
XANTOP
STAR WARS : fiche du mécanicien taciturne avec 6 à 8 dés dans ses compétences de spécialiste.
A de C : FOR8 CON9 TAI11 INT18 POU16 DEX11 APP15 EDU18 PV10 , Electricité yao 60%, Mécanique yao 70%, PhysiqueChimie yao 60%, Electronique et Informatique yao 80%, Piloter glisseur 30%, Rapière 10%

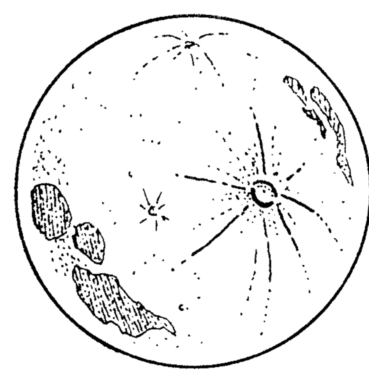
TUEURS A LA SOLDE DES HOMMES-WANKH
Au nombre de 5, ils s'infiltrent dans la réception donnée par le seigneur Corescens et interviennent aux moment de l'Awaile. Ils utilisent des fuseurs ou des pistolets lance-aiguille de la taille d'une seringue. Ce sont de vrai professionnels et ils devraient donner du fil à retordre aux PJ qui voudraient s'opposer à eux.
STAR WARS : tueurs ou chasseurs de primes (voir GRAAL 17 / 18) n'ayant que 16 dés dans leurs attributs et ayant le même nombre de points de compétences que les PJ.
A de C : PV 9, fuseurs 30%, lance-dart 25%

ASSASSIN MINABLE
L'homme qui se présente devant les PJ pour l'innoculation des douze touches est plus un assassin de parade qu'un véritable tueur. A part sa seringue hypodermique, il n'est pas armé.
STAR WARS : humain aux attributs normaux + 6 dés de compétence.
A de C : PV 7

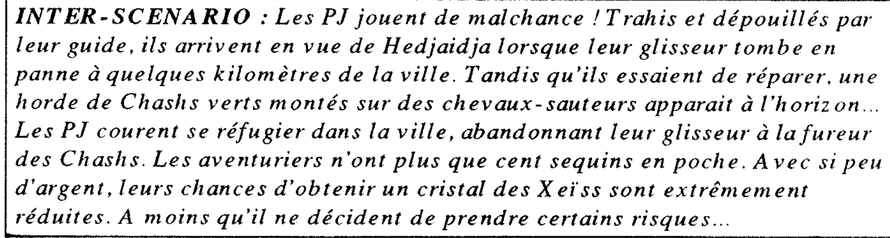
ASSASSIN, NIVEAU ACCEPTABLE
Ils sont 12 en tout à poursuivre les PJ dans la ville. Ils se déplacent par groupe de 3 ou 4 seulement, mais des renforts peuvent rapidement arriver... Leurs armes : rapières longues, catapultes, couteaux.
STAR WARS : rôdeurs ou chasseurs de primes ayant 15 dés d'attribut + 9 dés de compétence.
A de C : PV 10, Rapière 20%, poignard 30%, catapulte 25%

ASSASSINS, VRAIS PROFESSIONELS
4 ou 5 "pros" de la Guilde des Assassins attaquent le manoir de Xantop. Ils sont équipés de fuseurs et l'un d'eux porte un gicle- sable. Ils ne se rendent que s 'ils sont nettement dominés.
STAR WARS : fiche du rôdeur ou du chasseur de prime + 8 dés de compétence.
A de C : PV 12, bonus dom : +1D4, fuseurs (ou gicle-sable) 35%

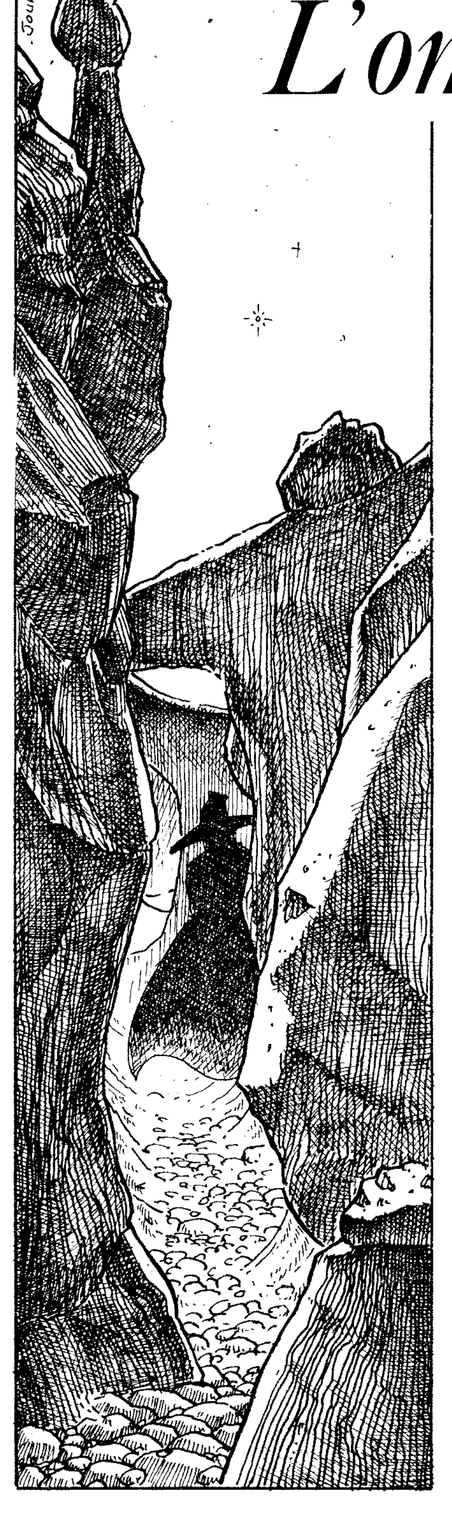




L'ombre du Phung



***INTER-SCENARIO** : Les PJ jouent de malchance ! Trahis et dépouillés par leur guide, ils arrivent en vue de Hedjaidja lorsque leur glisseur tombe en panne à quelques kilomètres de la ville. Tandis qu'ils essaient de réparer, une horde de Chashs verts montés sur des chevaux-sauteurs apparait à l'horizon... Les PJ courent se réfugier dans la ville, abandonnant leur glisseur à la fureur des Chashs. Les aventuriers n'ont plus que cent sequins en poche. Avec si peu d'argent, leurs chances d'obtenir un cristal des Xeïss sont extrêmement réduites. A moins qu'il ne décident de prendre certains risques...*



Hedjaidja est une étrange cité : située à quelques kilomètres au nord de la Mer Intérieure, elle englobe dans ses murailles cinq hautes collines percées de cavernes. C'est là qu'habitent les Xeïss, un peuple de troglodytes qui ne construit presque pas de bâtiments en surface, sauf quelques entrepôts ainsi que des auberges et des tavernes de planches réservées aux étrangers. Au Nord de la ville, la steppe s'étend à l'infini, ponctuée de formations rocheuses qui ressemblent à des entassements de galets gigantesques. Les Xeïss ont ouvert leurs portes aux PJ pour les protéger des Chashs verts, mais leur sens de l'hospitalité ne va pas plus loin. Les personnages doivent payer très cher tout ce qu'ils consomment et sont regardés avec indifférence.

Les Xeïss sont des êtres longilignes, hauts de deux mètres environ et dont le visage ridé, dès l'adolescence, ressemble à de l'écorce. Leur voix est gutturale, leurs manières rudes et ils ne sont guère bavards. Ils sont uniformément vêtus de grandes toges poussiéreuses brun clair, de turbans oranges et blanc, et portent des pendeloques noires derrière l'oreille droite. Il est impossible de distinguer le mâle de la femelle. Avec leur démarche chaloupée, leur trait le plus caractéristique est de ne jamais regarder leur interlocuteur en face : un Xeïss ne tient pas à respirer l'haleine de l'autre, cet air vicié et corrompu par son passage dans les tripes. Enfin, les Xeïss sont dotés d'une force surhumaine ; certains prétendent qu'ils sont capables d'affronter un Chash vert à main nue. Ils font toutefois peu étalage de cette puissance et paraissent amorphes et perdus dans leurs pensées ; en fait il n'en est rien : ils sont perpétuellement aux aguets.

Malgré leur dehors rébarbatifs, les Xeïss sont parfaitement réguliers en affaire. Ils respectent la parole donnée et jouissent d'une réputation de probité presque légendaire. Ils commercent en toute confiance avec les principaux peuples de Tschaï, leur vendant des parfums et des drogues dont ils ont le monopole. Les Vieux Chasch leur achètent de nombreuses essences, mais leurs meilleurs clients sont les Pnumes et cela tout le monde l'ignore. Les Xeïss vendent un produit appelé "l'Essence d'Or", avec lequel les Pnumes synthétisent le DIKO, cette drogue qui leur permet d'asservir les Pnumekins.

L'ESSENCE D'OR

Les Xeïss tirent l'Essence des sécrétions d'un insecte grégaire très particulier qu'ils ont à demi domestiqué (comme le ver à soie). C'est actuellement la période de la ponte : la reine des insectes doit déposer ses oeufs dans un organisme vivant ; le poison qu'elle injectera plongera la victime pendant plusieurs mois dans un état catatonique, sans qu'elle ait besoin de manger, après quoi les larves la dévoreront. Comme les Xeïss se sont aperçus que les insectes se développant dans un corps humain donnaient la meilleure Essence, la tradition veut que l'un d'eux, désigné par les prêtres, aille capturer trois ou quatre voyageurs perdus dans les steppes ou à défaut des ivrognes des bouges de Hedjaïdja.

Cette année c'est un nommé Déodjaï que les oracles ont désigné. Déodjaï est la honte de son peuple : il est aussi fourbe et retors que les autres Xeïss sont honnêtes et droits. D'ailleurs, ces derniers sont moyennement rassurés de le voir chargé d'une telle mis-

sion, mais respectueux des traditions, ils ne peuvent s'opposer à la décision de l'oracle. cependant Déodjaï a été prévenu : s'il ne remplit pas corectement sa mission, il sera banni.
Déodjaï va profiter de l'arrivée des aventuriers pour les envoyer en pâture à la Reine des insectes. Mais sa lâcheté l'empêchera d'accomplir une formalité indispensable : endormir ou immobiliser les victimes. Cette omission aura des conséquences fâcheuses comme on le verra.
Bien qu'ils n'aient plus d'argent, les PJ chercheront probablement à savoir si les Xeïss peuvent leur procurer un cristal. Ils ont interêt à se renseigner auprès d'autres étrangers dans la ville avant d'entamer une discussion avec un Xeïss, qui tient la tête imperturbablement baissée. S'ils perdent leur sang-froid et essaient de "secouer" le Xeïss pour qu'il leur parle, ce dernier se met brusquement en colère et les attaque à main nue, confiant dans sa force surhumaine : il s'arrêtera toutefois au premier sang. Pour discuter avec un membre de cette étrange race, il faut s'armer de patience et savoir qu'il peut s'écouler jusqu'à 10 minutes entre les questions et les réponses. Quoiqu'il en soit, les Xeïss refuseront de vendre un autre cristal aux aventuriers, pour la simple raison qu'il n'en n'ont pas. L'exemplaire qu'ils ont vendu à Xantop était le seul en leur possession.

LA FOURBERIE DE DEODJAI

Arrivant à point nommé après de décourageantes et stériles discussions avec les autres Xeïss, Déodjaï propose aux aventuriers de les conduire aux grottes où se trouvent les cristaux. Les aventuriers n'ont pas d'argent ? Aucune importance ; Xantop lui a jadis sauvé la vie, c'est une dette d'honneur en quelques sorte. Bien entendu Déodjaï invente de toute pièce cette histoire et se fait tout miel pour tromper les PJ (il n'y a pas de cristaux dans les grottes et celui que les Xeïss ont vendu à Xantop venait d'un tout autre endroit ; mais pour les PJ, le moment n'est pas encore venu d'apprendre la vérité). Quoiqu'ils pensent de Déodjai, les aventuriers sont obligés de le suivre : c'est leur dernière piste. De toute façon, tous les étrangers qu'ils rencontrent à l'auberge et sur le marché aux essences ont loué l'honnêteté des Xeïss et leur respect de la parole donnée : pourquoi se méfieraient-ils ? De plus, Déodjaï leur assure qu'ils ramèneront plusieurs cristaux : l'un pour Xantop, les autres pour couvrir largement les frais de leur voyage de retour.
En deux jours de marche, Déodjaï conduit les aventuriers à travers la steppe jusqu'au réseau de grottes souterraines où vivent les insectes de l'Essence. L'unique accès vers la surface est condamnée par une lourde porte de métal que Déodjaï ouvre pour laisser entrer les PJ.
Les grottes constituent un réseau de souterrains qui communiquent par endroits avec le monde Pnume : c'est un véritable labyrinthe et Déodjaï n'a aucun mal à y perdre les aventuriers avant de s'enfuir, par un passage secret, de regagner la surface et de soigneusement refermer la porte. Les insectes de l'Essence (semi-intelligents) repèrent assez vite les aventuriers perdus dans leur domaine. Ils fondent alors en essaims sur les malheureux PJ, non pas pour les dévorer mais pour les rabattre vers la chambre nuptiale où la reine attend l'heure de la ponte...
Après 15 minutes d'une poursuite affolante au sein des bourdonnements et des piqûres incessantes, les aventuriers voient un Phung leur barrer le passage. Poursuivis par les insectes, ils sont obligés de l'affronter et de l'éliminer.
S'ils y parviennent, ils s'aperçoivent que le Phung sortait d'un passage secret qui mène à la surface : au fond du tunnel brille la lumière du crépuscule ! Les aventuriers s'y engouffrent, et arrivent à l'air libre suivis par les insectes qui se perdent dans l'immensité des steppes. Quant à la Reine, elle meurt peu de temps après, faute d'avoir pu pondre.

LES PNUMES

Les aventuriers épuisés par la poursuite ont la force de marcher sur quelques kilomètres quand l'approche des molosses de la nuit les oblige à se réfugier dans une autre grotte, de petites dimensions et qui semble être un bon refuge. Ils se réveillent prisonniers de sacs de toile grossière qui se balancent au rythme de la marche de leurs ravisseurs. Les sacs sont brutalement ouverts devant une assemblée de Xeïss. Ces derniers sont furieux : leur reine est morte, les autres insectes se sont échappés. Il leur faut acheter à prix d'or de nouveaux spécimens sur un autre continent.
Les ravisseurs des PJ sont des Pnumekins. Leurs maîtres, les Pnumes, sont eux aussi trés mécontents : le DIKO risque de manquer avec tous les risques de troubles dans les abris que cela représente.
Les Xeïss mettent les aventuriers à l'amende de 50.000 sequins. Ils doivent être de retour avant trois mois avec l'argent où bien les Pnumes se chargeront d'eux (et les aventuriers sont sur Tschaï depuis assez longtemps pour connaître la réputation d'inexorabilité des Pnumes).
Après les avoir forcés à avaler une puissante drogue, les Pnumes ramènent les aventuriers à Hedjaija. Ces derniers conserveront un souvenir confus du trajet : a-t-il duré quelques heures ou quelques jours ? Etant donné le très court délai dont ils disposent, les aventuriers vont devoir trouver des sequins par tous les moyens. Ce sera le sujet du scénario suivant.

Jean-Charles Vidal

TECHNIQUE

LES XEISS

Les Xeïss n'utilisent pas d'armes et se battent à mains nues.
STAR WARS : VIG 4D+1, 3D+1 dans les autres attributs.
A. de C. : FOR 20, DEX 15, INT 14, CON 12, APP 6, POU 14, TAI 18, EDU8, PV 15, bonus force : + 1d6.
Coup de pied : 40 % (1D6 + Bonus), Coup de poing : 70 % (1D3 + Bonus), Esquiver : 40 % Entendre : 60 % Se Cacher : 60 % Suivre une Piste : 65 %

DEODJAI

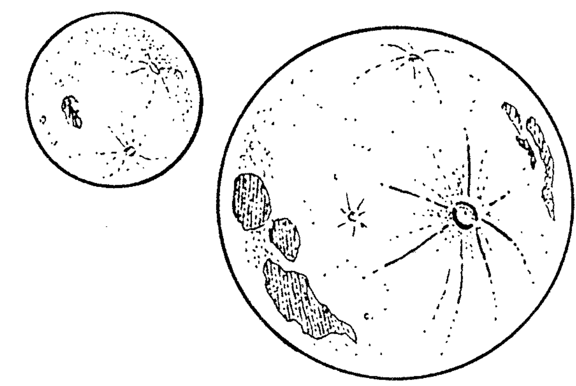
Déodjaï est beaucoup plus faible qu'un Xeïss ordinaire (ce qui explique peut-être sa fourberie).
STAR WARS : DEX 3D+1, Esquive 4D, Parade main nue 4D+2, PER 3D+1, Dissimulation / Discrétion 5D, Escroquerie 5D+1, Jeu 4D+1, Marchandage 4D+2, Recherche 4D+1, SAV 2D+1, cultures Tschaï 2D+2, Survie 4D+1, VIG 3D+2, combat mains nues 5D, Escalade 4D, Natation 3D+2, Resistance 4D, MECA 2D+1, TECH 2D+1.
A. de C. : FOR 12, CON 10, TAI 16, INT 13, POU 14, DEX 14, APP 5, EDU 8, Bonus Force : +1d4. Chances au coup de poing et de pied réduites aux chances de base (50%), Equiver 30%, Entendre 50%, Se Cacher 40%, Suivre une piste : 55%

PHUNG / PNUME / GZINDHRAS

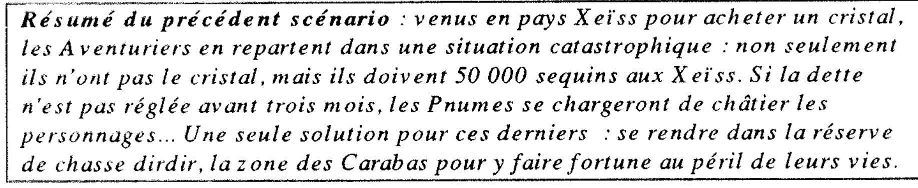
Voir Aide de Jeu "Peuples et créatures de Tschaï".

LES INSECTES

Voici comment résoudre la poursuite :
STAR WARS : Tous les aventuriers font un jet de survie, celui qui obtient le plus mauvais score subit 2D de dégâts. Recomencez 1D6 fois la procédure avant la rencontre avec le Phung.
A. de C. : le MA tire un D20 qui représente le nombre de fois où les aventuriers sont susceptibles d'être attaqués par les insectes. Chaque joueur tire un jet sous sa chance : en cas de réussite, le joueur s'en tire. En cas d'échec le joueur subit une attaque : considérant le nombre d'insectes il est forcément piqué. Il fait alors un jet sous CON et s'il le rate perd 1Pt de vie. En cas d'échec critique (95-00) le joueur tombe à terre et subit trois attaques consécutives. Quand le nombre d'attaques est achevé, les aventuriers rencontrent le Phung...



La fièvre des Carabas



***Résumé du précédent scénario** : venus en pays Xeïss pour acheter un cristal, les Aventuriers en repartent dans une situation catastrophique : non seulement ils n'ont pas le cristal, mais ils doivent 50 000 sequins aux Xeïss. Si la dette n'est pas réglée avant trois mois, les Pnumes se chargeront de châtier les personnages... Une seule solution pour ces derniers : se rendre dans la réserve de chasse dirdir, la zone des Carabas pour y faire fortune au péril de leurs vies.*



Les Xeïss eux mêmes et tous ceux à qui les PJ peuvent demander conseil sont formels : pour rassembler 50 000 sequins en moins de trois mois, le seul moyen est de tenter sa chance dans la tristement célèbre zone des Carabas.
C'est dans cette région montagneuse et sauvage que les sequins, la monnaie de Tschaï, poussent à l'état naturel. Ils se développent à l'intérieur de gros bulbes qu'on ne trouve nulle part ailleurs car le sol de la zone contient de la chrysospine radio-active. Malheureusement, la zone est sous le contrôle des Dirdir. Ils n'en interdisent pas l'accès aux prospecteurs humains mais préfèrent organiser de grandes chasses et récupérer l'argent sur le gibier tué. Cependant, quelques rares prospecteurs survivent et font fortune...

D'HEDJAIDJA A MAUST

Les aventuriers gagnent le port qui se trouve à quelques kilomètres au sud d'Hedjaidja. Avec le peu d'argent qui leur reste, ils prennent un navire qui effectue la liaison régulière vers Khorat en traversant la Mer Intérieure. Le voyage est troublé par un incident macabre : un beau matin on retrouve un Homme-Dirdir pendu en haut du grand mât. Détail sinistre, sa langue et toutes ses dents ont disparu. Personne n'a rien vu, mais on murmure :
-... Il se terrait dans sa cabine, n'ouvrait à personne ... la crainte des Pnumes.. mais on ne leur échappe pas...
Voilà qui devrait faire réfléchir les PJ qui voudraient défier la terrible puissance des Pnumes !
Les Aventuriers n'ont pas intérêt à s'attarder à Khorat : les Khors sont des gens extrêmement susceptibles et aller dans leur bois sacré signifie la mort pour l'imprudent.. (voir Aide de Jeu : Les Peuples de Tschaï).
De Khorat, les PJ se rendent jusqu'à Maust en caravane.

MAUST

Point de départ des prospecteurs qui vont sur les Carabas, Maust est une ville dangereuse, peuplée d'Aventuriers sans scrupules qui préfèrent détrousser leurs compagnons plutôt que de se risquer dans la zone.
L'état déplorable de leurs finances oblige les PJ à s'installer à "l'auberge de la Zone Noire", un bouge sordide : le gîte et le couvert y coûtent tout de même 5 sequins par jour et par personne, la vie étant chère à Maust. "L'auberge du bon repos" est complète et "l'Awalan", plus cossu, bien au dessus de leurs moyens. (100 sq. par pers. et par jour). Du fait de leur extrême dénuement, les Aventuriers n'ont qu'une chance sur six par jour de se faire détrousser par 1 à 3 malandrins.
Voici une liste non exhaustive de ce que peuvent voir ou subir les Aventuriers à Maust avant leur départ pour la Zone :
- Ils peuvent assister au retour d'expéditions décimées : le taux de perte moyen est de 50 % pour un bénéfice de 500 à 700 sequins par personne. Le risque est grand l'espérance de gain faible, mais les Aventuriers n'ont malheureusement pas le choix. Le découragement les gagne !
- Ils peuvent assister à des simulations de chasse au "Bulbe Pourpre" (Voir le Dirdir p64) ce jeu d'argent se déroule sur une table de 9 m sur 3 ou tous les détails de la zone sont fidèlement reproduits. Des figurines représentent les chasseurs dirdir, d'autres les prospecteurs. On les déplace en lançant un dé à quatorze faces. La simulation est assez fidèle et permet aux PJ de se faire une idée de ce qui les attend.
- Ils peuvent acheter (ou dérober à leurs risques et périls) des gadgets aussi chers qu'inutiles. Outre les classiques fausses cartes d'emplacement de filons, il y a :
- Les Bottes élastiques de Béowang l'Ingénieux : Elles permettent de marcher dans le silence le plus absolu si le terrain s'y

prête, c'est-à-dire qu'elles sont inefficaces sur un tapis de feuille mortes. Par contre un terrain rocailleux leur convient à merveille. Mais elles sont très lourdes ce qui empêche leur possesseur de courir.
- L'onguent de Smag le Thang trompe le sens olfactif des Dirdir. Smag ne dit pas que sa préparation provoque de terribles démangeaisons qui ne peuvent être soulagées que par un bon bain chaud.
Ouvrez le Dirdir à la p. 59 pour compléter cette liste de gadgets inutiles et couteux. Si un Aventurier se décide à voler quelque chose et se fait prendre sur le fait, tous les marchands des environs viennent à la rescousse. Le PJ est poursuivi dans toute la ville. Rattrappé, il subit la bastonade et se fait confisquer son argent et ses bottes. Le personnage est si mal en point qu'il doit rester toute une journée sans bouger (sans parler des séquelles plus durables laissées à l'appréciation du MJ) il a une chance sur six par jour d'être reconnu dans la rue par le marchand qu'il a dépouillé, avec les conséquences que l'on imagine.

OU L'ON RETROUVE DEODJAI

Le Xeïss Déodjaï a été banni par les siens pour ne pas avoir endormi les PJ avant de les livrer aux insectes de l'Essence (voir scénario précédent). Il a quitté Hedjaidja avant les personnages pour se rendre lui aussi à Maust. Depuis son arrivée, le renégat Xeïss, n'a pas perdu de temps : il a renoué avec d'anciennes (et douteuses) relations pour monter un juteux commerce de fausses cartes d'emplacements. La réputation de probité des Xeïss lui assure une fidèle clientèle.
Quand le MJ le juge bon, les PJ découvrent Déodjaï et sa petite boutique. A ce point du scénario, les PJ ont le choix :
- tuer Déodjaï, aveuglés par une légitime colère. Dans ce cas, il leur faut aller seuls dans la zone, comme n'importe quel prospecteur. Il est inutile de voler une des cartes que vend le Xeïss : elle sont toutes rigoureusement fausses.
- laisser à Déodjaï le temps de s'expliquer. Il soutient que les Aventuriers ont interêt à lui laisser la vie sauve et ce, pour deux raisons : 1) il connaît un moyen de se déplacer dans la zone sans attirer l'attention des Dirdir, et ainsi de récolter des sequins sans danger. 2) les Aventuriers sont bien naïfs de croire que les Xeïss leur laisseront la vie sauve une fois leur dette payée ; ils ne tiennent pas à ce que les secrets, de fabrication de l'Essence s'ébruite (c'est FAUX : les Xeïss sont la droiture même). Mais lui, Déodjaï connaît une île sur Tschaï, hors d'atteinte des Pnumes, où les PJ pourront se réfugier s'ils ont assez d'argent pour payer la traversée et la discrétion du capitaine (encore FAUX aucune région de Tschaï n'est hors d'atteinte des Pnumes et de leurs serviteurs Gzhindras).
Les Aventuriers décèlent de grands pans de mensonge dans le discours du Xeïss, mais ne peuvent démêler le vrai du faux. On peut cependant espérer que leur précédente aventure les a rendus méfiants dans leurs rapports avec Déodjaï.
Si les risques sont minimes, pourquoi Déodjaï n'est-il pas aller récolter les sequins lui-même ?
- "Je suis un être vieux et souffreteux, le moindre obstacle suffirait à m'arrêter", répond le Xeïss geignard, tentant ainsi d'émouvoir ou au moins de désorienter les PJ.
Quoi qu'il en soit Déodjaï essaiera d'abord de tromper les personnages en leur proposant des gadgets parfaitement inutiles et inefficaces : au début, il leur offrira une crème dont il faut s'enduir le corps pour se rendre invisible aux Dirdir, et à eux seuls (!). Il a de nombreux articles du même genre, mais on peut supposer que les Aventuriers se lasseront vite des pitreries douteuses de ce méprisable personnage, et qu'ils l'obligeront à les accompagner pour être sûr qu'il ne les trompe pas. Dans ce cas Déodjaï est contraint de révéler son secret : le sous-sol de la zone est percé d'innombrables galeries Pnumes plus ou moins à l'abandon, avec des accès vers la surface. En empruntant ces galeries, on réduit le temps passé dans la Zone à la seule recherche des bulbes. Ainsi le risque d'être repéré par des Dirdir diminue considérablement.
Pour jouer Déodjaï prisonnier, le MJ peut s'inspirer du personnage d'Aïla Woudiver dans la même situation (voir la fin du Dirdir et le Pnume). Mais Déodjaï est plus geignard et a moins d'envergure que sa contrepartie.
Les PJ ne doivent pas quitter Déodjaï d'une semelle car ce dernier essaiera de leur fausser compagnie à la première occasion. Dans la rue par exemple, il peut appeler des "amis" à la rescousse ou déclencher une petite émeute en se faisant passer pour un marchand agressé par les Aventuriers.

DANS LES SOUTERRAINS PNUMES

Il faut espérer que les PJ n'ont pas été assez naïfs pour laisser Déodjaï à Maust : dans ce cas le plan des souterrains qu'il leur a dessiné les mènent à la mort. Pour limiter les risques, les PJ doivent emmener Déodjaï avec eux, même s'ils doivent lui entraver les mains et le tirer au bout d'une corde.
Les souterrains sont moins dangereux que la surface : on peut toutefois y faire de mauvaises rencontres. D'emblée, Déodjaï les conduit dans le repère d'un Phung dont il a repéré les excréments. Il espère s'enfuir en profitant de la confusion.
De plus, le MJ peut relancer l'action en utilisant les événements de cette liste :
→ Les PJ découvrent une porte secrète qui permet d'accéder à un réseau de galeries plus profondes, habitées par les Pnumes et leurs serviteurs Pnumekin et Gzhindra).
→ Les PJ aperçoivent une silhouette encapuchonnée (Gzhindras?) qui disparait mystérieusement, comme absorbée par l'ombre de la paroi...
→ Deux à six Gzhindras récoltent de la mousse dans une salle souterraine.
→ Un Aventurier trébuche sur le corps d'un molosse de la nuit endormi (on suppose que ces créatures chassent la nuit et dorment le jour dans les cavernes). Réveillé, il attaque.
→ Le sol s'effondre sous les pieds d'un personnage. Il tombe dans un canal souterrain où circulent parfois des barges pnumes à moteur électrique.
→ Le cadavre désséché d'un prospecteur git sur le sol. La jambe brisée, il s'est trainé dans les grottes où il est mort de faim.
→ Les murs d'une caverne sont recouverts d'excroissances cornées : des oeufs de molosse de la nuit.
→ idem, mais les oeufs éclatent quant les PJ approchent, répandant une odeur fétide. Des larves grouillent sur le sol. Des molosses de la nuit adultes ne vont pas tarder à arriver (ils dévorent leur progéniture comme certains poissons de la Terre). En voyant les PJ, ils voudront sûrement changer de menu.
→ Les PJ découvrent un vieillard aux cheveux blancs qui se cache dans les grottes depuis dix ans. Il n'ose revenir en surface par peur des Dirdir. La solitude l'a rendu fou.
→ idem, mais le vieillard n'est pas fou. Il sort la nuit pour cultiver des bulbes dont il connait l'emplacement. Il compte les cueillir lorsqu'ils arriveront à maturité. (quand un bulbe prend de l'âge, les sequins qu'il contient changent de couleur et prennent de plus en plus de valeur.)
→ Les PJ entrent dans la caverne d'un Phung. Ils y trouvent un miroir, la lime qu'utilise la créature pour polir ses plaques brachyales, et un grand manteau noir accroché à la paroi. Le propriétaire peut rentrer d'un instant à l'autre...
Régulièrement, les aventuriers remontent en surface pour chercher et récolter les bulbes, en traînant derrière eux un Déodjaï de plus en plus réticent...
Si Déodjaï parvient à s'échapper dans les souterrains, les PJ n'ont plus de guide. Leur seule chance est d'emprunter systématiquement les couloirs ascendants. S'ils n'y pensent pas, ils s'enfoncent sans espoir de retour dans le territoire des pnumes.

LA SURFACE

Quelques généralités sur la zone pour commencer : les prospecteurs qui partent de Maust y accèdent par le portique des clartés. La base des Dirdir est Kuuz, situé à l'opposé. La plupart des prospecteurs ne s'aventurent pas plus loin que l'Avant-Pays, où les Bulbes sont rares et de piètre valeur. Ils sont plus nombreux et de meilleure qualité (pourpres, écarlates) dans la Terrasse Méridionale et les Collines du

Souvenir. Les gisements des éperons rocheux et de la Forêt de la Frontière sont mal connus, d'autant que la forêt est tellement proche de Kuuz que peu de prospecteurs osent s'y aventurer.

LES CHASSEURS DIRDIR

Dans la zone de chasse, les Dirdir respectent certaines règles :
- Ils s'approchent rarement du Lit de Galet et ne poursuivent jamais un prospecteur au delà du Portique des Clartées, quelles que soient les circonstances
- Ils se déplacent à pied et se battent avec leurs griffes et leurs crocs. Ils n'utilisent pas de glisseur , ni de traceur , ni de senseur infra-rouge...

Les Dirdir répugnent à employer des engins sophistiqués dans la zone. Cependant :
- Ils disposent de "fouette-nerfs" qu'ils fixent sur leur gibier après l'avoir rattrapé.
- Dans chaque groupe un chasseur porte un émetteur-récepteur et un fuseur* dans un étui scellé. Les engins ne servent qu'en cas d'extrême urgence : si les Wankh attaquent la zone, si un prospecteur ose tendre un piège aux Dirdir ou utiliser contre eux une arme à énergie (un crime majeur que le malheureux paiera par de longues tortures).

LES PROSPECTEURS

Un prospecteur qui se trouve dans la zone, en surface, peut entreprendre différents type d'actions :
- se terrer pour dormir ou parce que le temps est trop mauvais pour entreprendre des recherches. Le prospecteur ne peut être victime que d'une bête sauvage.
- se déplacer : c'est durant cette période qu'il est le plus vulnérable.
- chercher des bulbes : il est alors moins facilement repérable par les Dirdir, surtout s'il est à couvert, mais peut être surpris dans son travail par d'autres prospecteurs ou des bêtes sauvages.
- tendre un piège à un prospecteur ou à des Dirdir qu'il a préalablement repérés. Dans le cas du (ou des) prospecteurs, c'est au MJ de juger de la qualité de l'embuscade et par conséquent de sa réussite. En ce qui concerne les Dirdir, que les PJ ne se fassent pas trop d'illusions : l'exploit d'Adam Reith ne sera pas facile à imiter. Les Dirdir, répétons-le, craignent une attaque des Wankh. Ils se tiennent sur leurs gardes et chaque groupe dispose d'un émetteur. Si des chasseurs sont tués, il s'écoulera entre une et six heures avant que la zone ne soit bouclée et que des glisseurs Dirdir ne parcourent le ciel en tout sens.

* NOTE : Ce n'est pas le cas dans le roman de Vance. Mais les aventures de PJ se déroulent 150 ans auparavant. A cette époque, les escarmouches entre Wankh et Dirdir étaient plus fréquentes, obligeant ces derniers à prendre certaines précautions.

Phases de Recherche ou de Déplacement

On convient qu'une phase de recherche et une phase de déplacement ont la même durée (une demi-heure) : par la suite on appellera cet intervalle de temps une PHASE tout simplement.

Pour passer d'une zone de recherche à une autre, il faut impérativement se déplacer (donc qu'une PHASE s'écoule). Pour donner un ordre d'idée, en terrain plat et dégagé, un homme se déplace de 2,5 km durant un déplacement (une PHASE). En fait, compte tenu du terrain accidenté et de la nécessité d'être discret, on peut estimer la distance parcourue entre 750 m (Terrasse Méridionale) et 2 km (Avant Pays).

Recherches

Les sequins se développent dans des bulbes, chaque bulbe contenant 300 sequins d'une même couleur. Si les aventuriers décident de fouiller un secteur donné, utiliser la table des bulbes pour savoir si un bulbe se trouve dans le secteur et pour déterminer sa couleur. Bien entendu, les joueurs ne doivent pas être au courant du résultat. Ensuite, les PJ utilisent leurs compétences TOC (STAR WARS: jet de Perception) pour découvrir le bulbe. Cela leur prend une PHASE durant laquelle le MJ consulte la table d'événements. En cas d'échec, les Aventuriers peuvent fouiller à nouveau la zone, mais cela leur prend encore une PHASE durant laquelle la table d'événéments est de nouveau consultée et ainsi de suite. Par ailleurs :
- Il est impossible de prospecter la nuit ou si le temps est trop mauvais.
- Un PJ ne peut transporter que 5000 sequins. Il a donc tout intérêt a ne garder que ceux de grande valeur : écarlates, pourpres... Cela signifie que le joueur doit tenir le compte du nombre de sequins qu'il transporte et de l'argent que cela représente. (Les valeurs des sequins de différentes couleurs sont dans la partie Aide de Jeu.).

Déplacements en surface

Le déplacement est la partie la plus dangereuse et ingrate d'une expédition dans les Carabas car elle oblige le prospecteur à se mettre à découvert et n'apporte rien en elle-même, sinon l'espoir d'arriver à une meilleure zone de recherche. Durant le déplacement, comme durant la recherche, le MJ consulte la table d'événements, mais cette fois les risques sont plus importants.

Déplacements souterrains

Si les aventuriers passent par le sous-sol les phases les plus meurtrières, leur sont épargnées. Mais ils débouchent au hasard à la surface : si Déodjaï est capable d'aller de Maust aux Carabas sans se perdre, il ne peut pas vraiment se repérer. A chaque montée vers la surface, le MJ consultera la table des déplacements souterrains pour savoir où débouchent les PJ.

Embuscades

Si l'embuscade réussit, voilà ce que peut être le butin :
- les aventuriers ont détroussé un (ou plusieurs) prospecteur : par prospecteur ils récoltent 1D6 X 100 sequins de diverses couleurs (à déterminer par le MJ).
- les Aventuriers ont détroussé un groupe de Dirdir : ils récoltent 1D6 X 1000 sequins de couleurs diverses, un fuseur, deux fouette-nerfs et un émeteur récepteur.

Repos

Dans cette situation, les Aventuriers se sont mis à l'abri et sont camouflés. On considère alors qu'il ne peuvent être importunés que par des bêtes sauvages (1 chance sur 6).

RETOUR A MAUST

S'ils reviennent vivants de la zone, les Aventuriers sont considérablements plus riches qu'à l'aller : ils vont exciter les convoitises. La nouvelle de leur retrour se répand en 1d6 heures. Au delà de ce délai, les Aventuriers attirent voleurs et escrocs. Même de jour, les PJ risquent de se faire agresser en pleine rue. De nuit c'est systématique. S'ils commettent l'erreur de rester à "L'auberge de la Zone Noire", il sont attaqués la nuit qui suit leur retour. S'ils déménagent à "l'Awalan" leurs chances de recevoir une visite nocturne tombent à 2 sur 6.

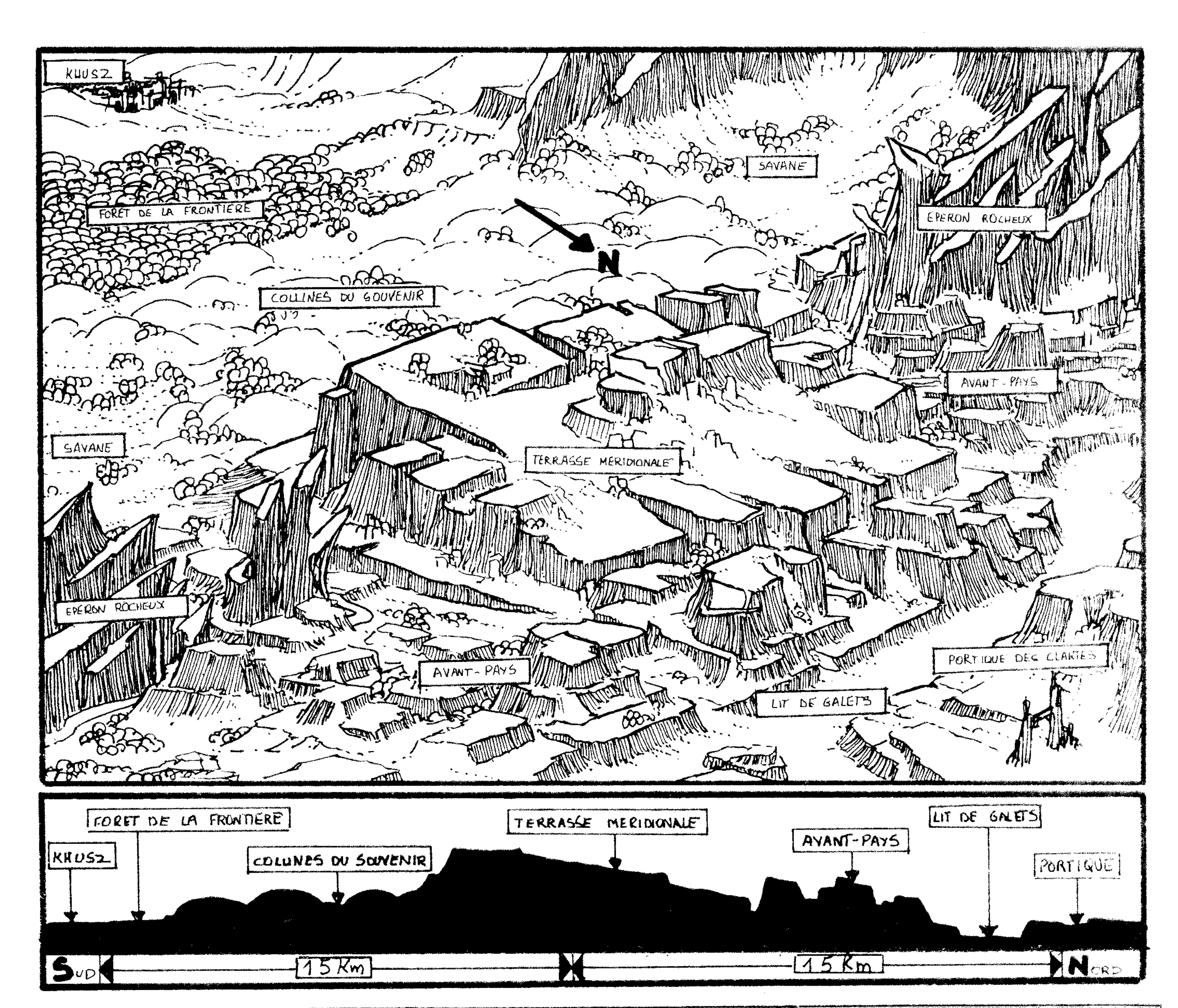
Déodjaï est assassiné par un de ses anciens "amis", peu de temps après sont retour. C'est une bonne chose pour les PJ : Déodjaï leur proposait diverses méthodes, toutes inefficaces, pour échapper aux Pnumes. Mais le bon sens commande aux personnages de quitter Maust au plus vite et d'aller payer leur dette aux Xeïss. Allez en p 82 pour savoir quel accueil ils y recevront.

Jean-Charles Vidal

DETAILS DES EVENEMENTS

Voici quelques précisions sur les situations mentionées dans la Table d'Evénement.

Dirdir repèrent PJ : les chasseurs Dirdir se déplacent en groupe de 3 à 5. Il y a 3 moyens par lesquels les Dirdir repèrent et traquent leurs proies :
- *repérage à longue portée* : Du haut d'un promontoire, les Dirdir repèrent les Aventuriers. A la PHASE suivante, les Dirdirs seront a moyenne portée sans que les PJ puissent rien faire pour l'éviter.
- *repérage à moyenne portée* : Les Dirdir seront sur leurs proies lors de la prochaine PHASE. Un PJ, s'il réussit un jet sous Entendre (jet de Perception pour Star Wars) peut les repérer de loin. Au cours de leur fuite éperdue les PJ font un jet de Dextérité. Ceux qui le ratent trébuchent et tombent. Dans ce cas les Dirdir arrivent à Courte Portée. *Exception* : les PJ sont venus par les souterrains et s'en retournent



tranquillement par là, laissant les Dirdir déconcertés.

- *repérage à courte portée* : La curée. Ceux qui ont lu TSCHAI savent qu'il est désormais inutile de fuir... *Exception* : Les PJ peuvent s'enfuir par les souterrains si un boyau s'ouvre à proximité. Les Dirdir les poursuivent sur cent mètres mais pas plus loin : ils se méfient des Pnumes qui leur tendent des pièges. Ils se contenteront donc de lancer une grenade asphyxiante avant de faire demi-tour.

PJ repèrent Dirdir : les PJ peuvent repérer des Dirdirs, aux aguets ou en chasse, à courte et moyenne portée. Dans ce cas ils ont intérêt à ne pas faire le moindre geste Le plus malchanceux du groupe décidera par un jet de dés si les PJ sont repérés ou non. (STAR WARS : le PJ qui a le plus mauvais score en dissimulation/discrétion).

PJ surprennent prospecteurs : les joueurs décident eux même de la marche à suivre.

Prospecteurs surprenent PJ : Si les prospecteurs sont en nombre supérieur aux Aventuriers, il y a de bonnes chances pour qu'ils leur tendent une embuscade.

PJ face à prospecteurs : des prospecteurs tombent nez à nez avec les Aventuriers. Les risques de combat immédiats ne sont pas négligeables, surtout si les PJ veulent s'approprier la zone de recherche des autres.

Rencontre de bêtes féroces : les animaux dangereux abondent dans la zone. Quelques suggestions : Berl, hybride de loup et de kangourou, nuée d'insecte carnivores, serpents à tête de tigre, troupeau de chevaux-sauteurs sauvages, etc.

Exemple type de situation : un bras incroyablement long, couvert d'écailles poisseuses, sort de l'ombre d'un ravin et agrippe la cheville d'un personnage... Le bruit du combat risque d'attirer les Dirdir !

Orage : Des trombes d'eau s'abattent sur la zone. Déplacement et prospection impossible, chute d'arbre, risque de noyade dans les gorges montagneuses.

Perte de nourriture : les spores de champignon microspique contaminent la nourriture des PJ. Leurs rations se transforment en purée verdatre...

Piège : Les Dirdir dédaignent ce genre de procédé. Le piège a certainement été tendu par un autre prospecteur qui attend, bien caché, le moment de dépouiller sa victime.

Chute : Au choix, chute dans les éboulis, chute de pierres sur les PJ, chute d'un arbre (les personnages se dégageront-ils des branches qui les emprisonnent ?)

Attaque Wankh : Les Wankh lancent un raid massif sur Kuusz. C'est le moment où jamais de prospecter, les Dirdir sont trop occupés pour chasser !

Sac déchiré : événement particulièrement frustrant lorsqu'il se produit au bord d'un précipice ou au passage d'une rivière.

Prospecteur mort : sur le cadavre, les PJ peuvent récupérer du matériel et des sequins. Variante : découvrir un sac qu'un prospecteur a dû abandonner pour fuir.

PJ égarés : les PJ se perdent dans un véritable labyrinthe de gorges et de défilés. S'ils escaladent une paroi pour en sortir, ils risquent de se trouver nez à nez avec un guetteur Dirdir.

	AP	ER	TM	CS	SA	FF
Dirdir repèrent PJ à longue portée	1-5	1-7	1-6	1-8	1-25	1-3
	/	**1-2**	**1-3**	**1-3**	**1-15**	**1**
Dirdir repèrent PJ à moyenne portée	6-7	8-10	8-9	9-13	26-40	4-5
	1	**3**	**4-5**	**4-5**	**16-26**	**2**
Dirdir repèrent PJ à courte portée	8-9	/	10-11	14-15	41-46	6-7
	2-3	/	**6**	**6**	**26-31**	**3-4**
PJ repèrent Dirdir à moyenne portée	10-11	11	12	16-17	47-49	8
	/	/	/	/	/	/
PJ repèrent Dirdir à courte portée	12	12	13	18	50-51	9
	/	/	/	/	/	/
PJ surprennent prospecteurs	13-20	13	14-16	19	/	/
	/	/	/	/	/	/
Prospecteurs surprennent PJ	21-28	14	17-19	20	/	/
	4-15	**4**	**7-8**	**7**	/	/
PJ face à prospecteurs	29-32	15	20-22	21	/	/
	16-26	**5**	**9-10**	**8**	/	/
rencontre de Bête(s) féroce(s)	33	16	23	22	52	10
	27	**6**	**11**	**9**	**32**	**5**
Orage	34	17	24	23	53	11
	28	**7**	**12**	**10**	**33**	**6**
Perte de nouriture	35	18	25	24	/	12
	/	**8**	**13**	**11**	/	**7**
Piège	/	/	26-27	25-28	/	13-15
	/	/	**14**	**12**	/	**8**
Chutes	/	19-30	28-34	/	/	16-18
	/	**9-11**	**15-16**	/	/	**9**
Attaque Wankh	36	31	35	29	54	19
	29	**12**	**17**	**13**	**34**	**10**
Sac déchiré	37	32	36	30	55	20
	30	**13**	**18**	**14**	**35**	**11**
Cadavre de prospecteur	38	/	37	/	/	/
	/	/	**19**	/	/	/
PJ égarés	39-40	33-34	38-39	31-32	56-58	21-22
	31-32	**14-15**	**20-21**	**15-16**	**36-38**	**12-13**
Néant	41-00	35-00	40-00	33-00	59-00	23-00
	33-00	**16-00**	**22-00**	**17-00**	**39-00**	**14-00**

TABLE D'EVENEMENTS

Lancez 1d100 et cherchez le résultat obtenu dans la colonne correspondant à la région où se trouvent les PJ. Ne tenir compte que des chiffres gras si les PJ sont en train de chercher des sequins, des autres chiffres s'ils se déplacent.

***Note** : la table ne mentionne pas le Lit de Galet, qui n'est que "l'antichambre de la zone" et où les Dirdir s'abstiennent généralement de chasser. Les prospecteurs s'y reposent avant de s'enfoncer profondément dans la zone. Quelques brigands armés prélèvent une "taxe de séjour" et repoussent à découvert ceux qui refusent de la payer.*

AP : AVANT PAYS
ER : EPERONS ROCHEUX
TM : TERRASSE MERIDIONALE
CS : COLLINES DU SOUVENIR
SA : SAVANE
FF : FORET DE LA FRONTIERE

MIGRAINE

Il nous vient soudain à l'esprit que certains joueurs, qui pratiquent exclusivement Star Wars, ne pouront utiliser nos tables faute de dés à dix faces... Consulté, notre expert mathématicien nous a donné une méthode pour obtenir un nombre de 0 à 99 avec deux dés à six faces :

1) Vous lancez les dés. Si le résultat du premier est pair, vous considérez tel quel le résultat du second : 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. Si le résultat du premier dé est impair, vous modifiez le résultat du second en lui ajoutant 6 : 1 devient 7, 2 devient 8, 3 devient 9, 4 devient 10 (ou plutôt 0). si le résultat du second dé est 5 ou 6, recomencez toute la procédure sans vous décourager.

Du premier coup, ou après quelques tentatives, vous obtenez un nombre entre 0 et 9. C'est votre chiffre des dizaines.

2) Vous effectuez exactement la même maneuvre qu'en 1 pour déterminer le chiffre des unités.

Voilà ! La méthode est un peu longue mais elle donne, parait-il, des résultats équiprobables.

Tout bien pesé, nous vous conseillons plutôt d'acheter une paire de dé à dix faces. On en trouve à des prix abordables, et vous ferez des économies d'aspirine...

TECHNIQUE

PROSPECTEUR TYPE

STAR WARS : 15 à 18 D entre les différents attributs, de 5 D à 15 D répartis entre les compétences.

A. de C. : PV 12, Bonus dom + 1d4, poignard 18%, se cacher 25%, discrétion 20%

DIRDIR, HOMMES-DIRDIR*, PNUME, GZHINDRAS, PHUNG, BERL, etc : voir Peuples et Créatures de Tschaï.

*Les Hommes-Dirdirs sont parfois autorisés à chasser avec leurs maîtres.

RETOUR A HEDJAIDJA : Quand les PJ retournent à Hedjaidja pour payer leurs dettes, ils sont reçus solennellement par le conseil des anciens : *"Vous êtes des hommes de parole, disent les Xeïss. A ceux qui tiennent leurs engagements, la vérité doit être dite : ce cristal que nous avons procuré au noble Xantop est une machine Wankh. C'était la pièce maîtresse de l'ordinateur d'un astronef qui s'écrasa sur la steppe, détruit par les Dirdirs . Nous avons récupéré le cristal dans l'épave. Si vous souhaitez en trouver un autre, nous vous indiquerons l'emplacement d'un deuxième vaisseau wankh abatu par les Dirdirs. Nous ne l'avons pas encore fouillé."* L'enthousiasme des PJ faiblit quelque peu lorsqu'ils apprennent que l'astronef en question est tombé dans la mer. Heureusement, les eaux sont peu profondes au point de chute et il est possible d'y plonger avec un matériel de fortune...

	AP	ER	CS	SA	FF	TM
Avant-Pays	1-2	3	4	-	-	5-6
Eperons rocheux	1	2	3	4	-	5-6
Collines du Souvenir	-	1	2	3	4	5-6
Savane	-	1-2	2	3	4	5
Forêt de la Frontière	-	-	1-2	3-4	5-6	-
Terrasse Méridionale	1	2	3	4	-	5-6

TABLE DES DEPLACEMENTS SOUTERRAINS

Choisir la colonne correspondant à la région dont partent les PJ, lancez 1d6. Le résultat vous indique la région où ils arrivent.

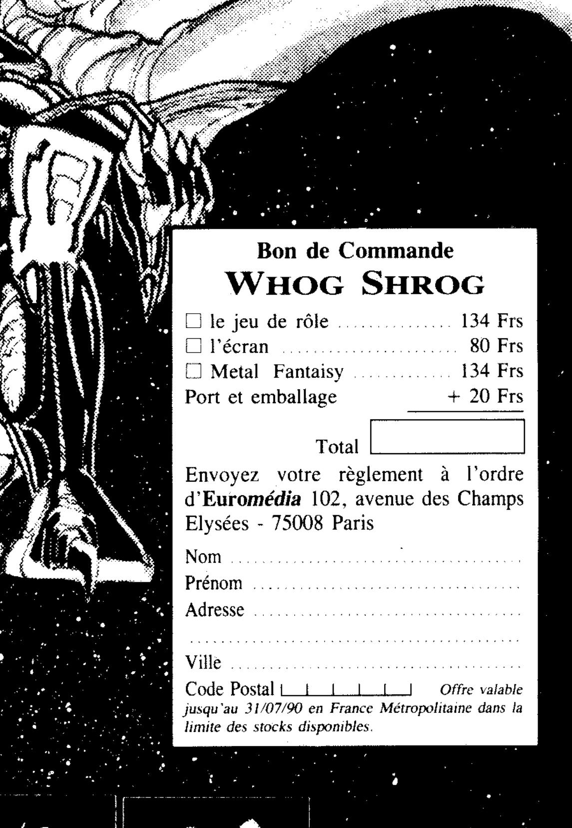
	LG/SA	AP	ER	TM/CS	FF
pourpres	-	-	1-3	1-10	1-15
écarlates	-	1-2	4-10	11-20	16-30
émeraudes	-	3-5	10-20	26-35	30-35
bleus	-	6-10	21-30	36-40	-
sardoines	-	11-25	31-40	40-45	-
blancs	-	26-40	40-45	45-50	-
néant	1-00	40-00	46-00	51-00	36-00

TABLE DES BULBES

Quand les PJ trouvent un bulbe, consultez cette table pour connaitre sa couleur en fonction de la région.

DANS UN FUTUR TRES ELOIGNE, DANS UNE GALAXIE QUI S'ETEND ET S'EPUISE A L'INFINI, DANS UN UNIVERS OU LE CHAOS REPREND PEU A PEU SES DROITS ET OU LES ETOILES EXPLOSENT ET SE REPANDENT, INEXORABLEMENT, UNE A UNE, IL EST UN NOM ENCORE PLUS TERRIBLE QUE L'IMPLOSION D'UNE CONSTELLATION, UN NOM DONT LA FUREUR EVOCATRICE DECHIRE L'AME DU PLUS BRAVE, UN NOM QUI CLAQUE AU VENT DE LA DESTRUCTION COMME UN ETENDARD FUNESTE :





Bon de Commande

WHOG SHROG

- ☐ le jeu de rôle .... 134 Frs
- ☐ l'écran .... 80 Frs
- ☐ Metal Fantaisy .... 134 Frs
- Port et emballage + 20 Frs

Total ☐

Envoyez votre règlement à l'ordre d'**Euro*média*** 102, avenue des Champs Elysées - 75008 Paris

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Ville ....

Code Postal ☐☐☐☐☐ *Offre valable jusqu'au 31/07/90 en France Métropolitaine dans la limite des stocks disponibles.*



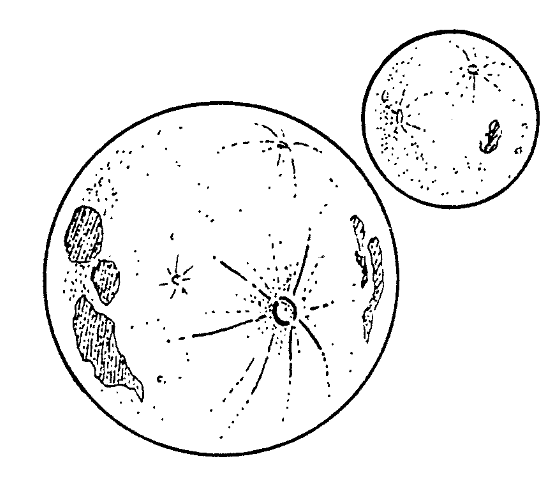
WHOG SHROG

Un nouveau Grand Jeu de rôle de la Siroz Productions

Thery-Bouchaud et Cie - Siroz Productions - 8 rue Galliéni - 78220 Viroflay ☎ (16.1) 30-24-33-35

Informez-vous chez votre revendeur habituel







***INTER-SCENARIO** : les PJ ont payé leur dette aux Xeïss qui leur ont révélés où se trouve le cristal : dans un astronef Wankh reposant au fond de la baie d'Istanza, au sud d'Hedjaidja. Les PJ louent une embarcation, du matériel de plongée et un coupe-métal dans le seul port de la région. Un vaisseau de pêche les guide jusqu'à la baie. Avant de s'en retourner, les pêcheurs avertissent les personnages que la côte est sauvage. La forêt qui pousse en bordure recèle des dangers inconnus. Il est prudent de dormir à bord de son navire et de n'aborder que le temps nécessaire pour faire de l'eau et du bois.*

L'astronef Wankh s'est englouti à proximité du rivage, dans une baie peu profonde et marécageuse. Les côtes rocheuses sont bordées d'immenses champs de roseaux auxquels succède une courte plage sablonneuse puis une forêt tropicale. Les eaux sont sombres, sales, malodorantes, agitées par de brusques courants. Les poissons y abondent. Des oiseaux aux chants lugubres rasent les flots.

CE QU' IGNORENT LES PJ

- L'astronef Wankh abattu n'a pas été victime des Dirdirs : son équipage a capturé un vampire stellaire qui s'est libéré à l'intérieur du vaisseau spatial. Le monstre, après avoir tué tous les Wankhs, est toujours enfermé dans l'astronef.
- La source d'énergie qui alimente les moteurs a réchauffé progressivement les eaux de la baie. Le poisson s'est mis à proliférer et certaines créatures marines des environs ont subies de monstrueuses mutations.
- Le marécage qui borde la côte est peuplé de tribus primitives. Elles vivaient dans la misère quand le brusque foisonnement de poissons leur a données l'abondance. Les Hommes des Marais ont divinisé l'astronef* et veillent jalousement à ce qu'aucun étranger ne s'approche du lieu de sa chute.

1° OBSTACLE (sur terre/ sur l'eau)
LES HOMMES DES MARAIS

La civilisation des Hommes des Marais est trop rudimentaire pour modifier le paysage : ni bâtiments, ni cultures... Pourtant, si les PJ décident d'explorer la côte ils pourront découvrir des empreintes de pieds nus ou les vestiges d'un foyer (avec dans la cendre un fémur et un crâne humain), ou encore, tiré sur la rive, un tronc d'arbre abattu par la foudre et grossièrement évidé (une barque en cours de fabrication). Le combat entre les PJ et les primitif étant difficilement évitable, envisageons trois cas :

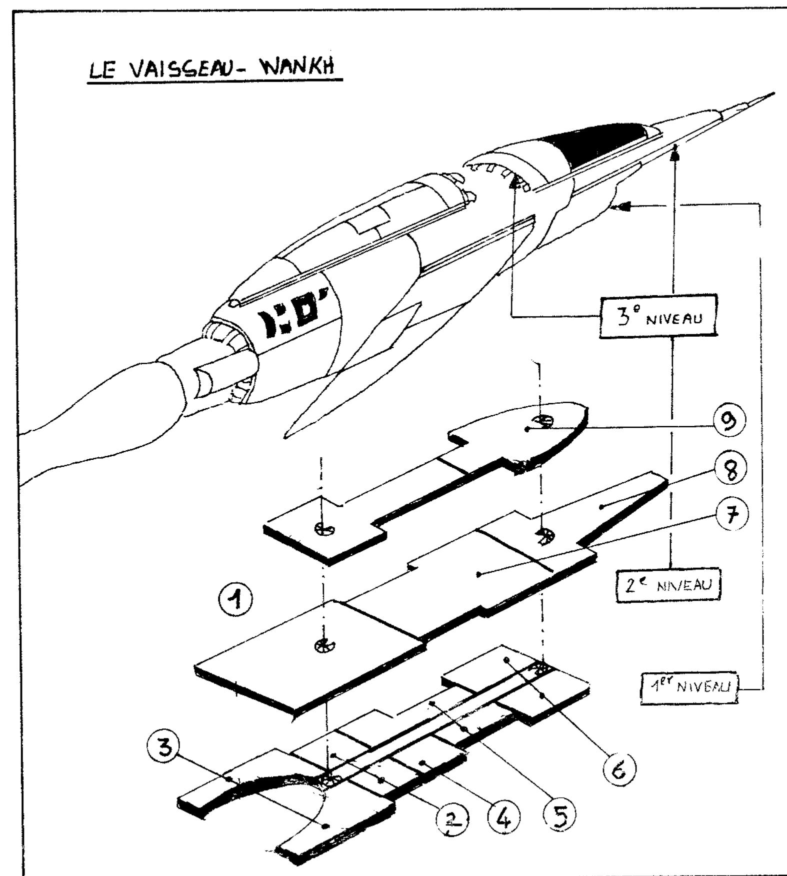
- les PJ touchent la rive, remarquent la présence des Hommes des Marais et rembarquent aussitôt : l'attaque n'aura pas lieu sur terre mais sur mer.
- Si les PJ s'attardent sur le rivage : ils sont agressés par une cinquantaine d'adultes mâles surgis brusquement des roseaux. Ce sont des hommes aux longs bras, au teint jaunâtre et au faciès aplati, armés de casse-têtes en pierre et d'arcs court. Le chef brandit un fuseur hors d'usage en guise de massue. Les PJ parviennent de justesse à reprendre la mer. Ils seront attaqués une deuxième fois, sur l'eau, pendant qu'ils plongeront pour explorer l'astronef.
- Les PJ restent loin de la rive : pendant l'exploration de l'astronef, les PJ restés en surface voient approcher une barque-tronc (9 autres attendent le moment d'attaquer, cachés derrière une île). Les Hommes des Marais paraissent amicaux jusqu'au moment où ils mettent le pied sur le bateau des PJ. La lutte sera rude, mais grâce à leur armement supérieur, les personnages devraient repousser les primitifs fanatisés et prêts à mourir pour leur Dieu-Astronef.

2° OBSTACLE (sous l'eau)
LE MONSTRE MUTANT

Les PJ ne disposent pour plonger que d'un matériel rudimentaire. Chaque plongeur est relié au bateau par un tuyau qui lui fournit l'air pulsé par un système de pompes à mains. Les PJ restant à bord ont une double responsabilité : actionner les compresseurs sans discontinuer et maneuvrer pour que le bateau ne dérive pas sous l'effet des courants (un mouvement trop brusque pouvant arracher le tuyau). Les plongeurs, privés de masques, de combinaisons et de chaussures lestées, devront attacher des pierres à leur ceinture pour faciliter leur descente.

En plongée, les PJ sont attaqués par un monstre sous-marin. Résultat de mutations

*Note : ce culte rappelle celui du Dieu-Cargo, pratiqué par les indigènes de certaines îles, sur la Terre du XX°siècle. Les fidèles vivent dans l'attente du jour où un cargo, la cale remplie de cadeaux, viendra leur apporter l'abondance.



Tout en acier noir et luisant, l'astronef wankh est muni d'ailes profilées. Une fois dans l'espace, où les problèmes de portance ne sont plus pris en compte, on réduit la surface du vaisseau (et donc ses chances d'être touché ou détecté) en repliant ses ailes et sa proue. Le vaisseau a alors la forme, moins impressionnante, d'un gros haricot mexicain.

1) Salle de décompression. Fermée par deux sas, elle est le seul moyen d'accès au vaisseau. Les PJ munis d'un coupe-métal (voir Aide de Jeu : Ames et Equipement) peuvent ouvrir la première porte et réparer les dégâts. A l'intérieur, les PJ ont accès à des commandes simples contrôlant toutes les portes.

2) Salle des propulseurs. Le principe de fonctionnement est inconnu des personnages.

3) Réserves énergétiques. Il est impossible d'accéder à cette salle dont la porte est couverte de signes caballistiques. Si les PJ décident de la forcer avec des fuseurs, le vaisseau risque d'exploser.

4) Salle des scaphandres. Les PJ peuvent en enfiler deux, apparement conçus pour des Hommes-Wankh. Ils sont utilisables aussi bien dans l'espace que sous l'eau. On trouve aussi dans cette salle des armes inutilisables sous l'eau : fuseurs, gicle-sable.

5) Couchettes. où reposent les cadavres desséchés de Wankh et d'Hommes-Wankh n'ayant plus que la peau sur les os. Un examen poussé permet de découvrir d'étranges marques sur les cadavres.

6) Soute aux vivres. contient des caisses de boulettes blanchâtres et visqueuses entourées d'une croûte noire. Comestible. Pas d'alcool ni d'équivalent : les Wankhs ont des moeurs austères...

7) Réserves d'oxygène

8) Salle de contrôle. Pas de sièges. L'ordinateur de bord est hors service. Le court-circuit qui a suivi la chute a effacé toutes les données. Mais le matériel est intact, en particulier le cristal central, en tout point semblable à celui qui contenait Djemo.

9) Dôme d'observation (cabine de pilotage manuel). Trois cadavres effondrés sur les pupîtres de commande.

génétiques causées par la source d'énergie alimentant les moteurs du vaisseau spatial, cette créature de 20m de long n'a pu survivre qu'en dévorant les autres monstres et grâce au culte du Dieu-Astronef. En effet les Hommes des Marais lancent les victimes de leurs sacrifices au-dessus du point de chute du vaisseau. Les malheureux sont dévorés par le monstre qui est censé être une incarnation du Dieu Astronef (une épaisse couche d'ossements tapisse le fond marin). La créature possède un long corps effilé couvert d'écailles noires, deux immenses nageoires ressemblant à des ailes, deux pattes avant atrophiées et inutiles, deux pattes arrière puissantes qui lui servent à se lancer soudain à travers les eaux en prenant appui sur le fond. Sa tête évoque celle du requin. Son point faible est sa mauvaise vue. Il ne peut localiser sa proie que si elle bouge. Un PJ immobile dans l'eau ne sera pas attaqué.

TECHNIQUE

HOMMES DES MARAIS :
Voir Aide de Jeu : Les Peuples de Tschaï

MONSTRE MARIN
STAR WARS :Vig 7D, Code Vitesse : 3D, Morsure : 8D.
A de C : FOR 30, CON 50, TAI 120, POU 10, DEX 6, PV 85, armure : 1 pt, Crocs 20% (dom 2d10)

VAMPIRE STELLAIRE
STAR WARS :Dex 4D, Sav 2D+1, Meca 2D, Per 5D, Vig 5D+2, Tech 2D, Morsure 2D, Serres 5D+2. A de C : voir règles p 59

3° OBSTACLE (dans le vaisseau)
LE VAMPIRE STELLAIRE

Reportez-vous à l'encadré pour savoir comment les PJ pénètrent dans le vaisseau et découvrent le cristal qu'ils cherchent. Le vampire stellaire qui a massacré l'équipage attaque les PJ dans n'importe quelle salle, au choix du MJ.

Le vampire stellaire est un monstre capable de se déplacer dans le vide, de planète en planète. A jeun, il est invisible mais devient discernable à mesure que ses tissus s'imprègnent du sang de ses victimes. Il ressemblerait alors à une masse de gelée tremblotante munie de serres et de tentacules-suçoirs...

DENOUEMENT

Lorsque Les PJ ont neutralisé le vampire, ils peuvent mettre les commandes sous tension. Ils cherchent, en vain, à en comprendre le fonctionnement quand la radio de bord se met en marche :

- Ici Djemo. Djemo, l'Intelligence Artificielle créée par Xantop... Répondez !

Le contact établi, Djemo, car c'est bien lui, fournit aux PJ les explications suivantes :

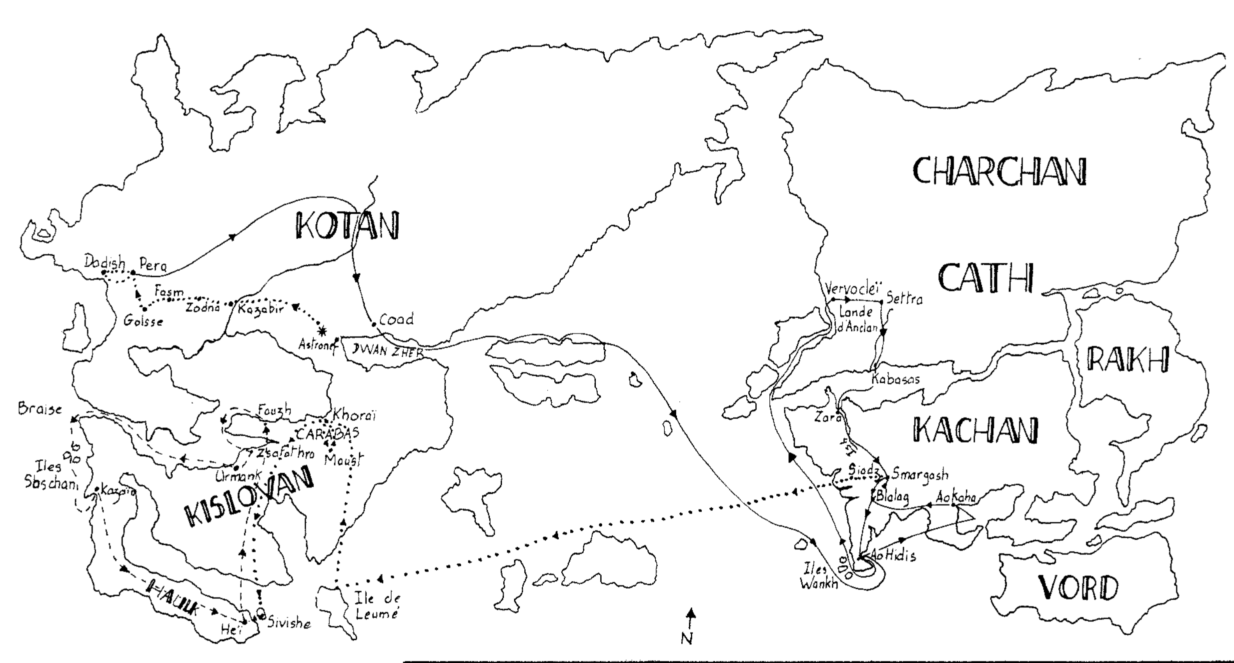
Il se trouve toujours dans le réseau téléphonique de Settra, maintenant connecté à l'émetteur longue distance que Xantop vient de réaliser. Le savant yao n'a pas survécu longtemps à sa découverte. Les hommes-Wankh l'ont fait assassiner. Depuis sa rencontre avec les PJ, il affirmait bien haut que l'homme n'est pas originaire de Tschaï. Ses idées ont rencontré un grand succès en pays Yao. Conséquence : fondation d'un mouvement para-religieux, le Culte, qui a versé de fortes sommes à Xantop pour lui permettre de poursuivre ses travaux. Sur l'insistance du culte, Xantop a utilisé son émetteur pour envoyer des signaux dans l'espace et tenter d'établir le contact avec le monde d'origine de l'homme.

C'est plus que n'en peuvent tolérer les Hommes-Wankh. Après avoir assassiné Xantop, ils vont, pense Djemo, prendre des mesures encore plus radicales pour étouffer définitivement les initiatives yao. De plus, Djemo croit que les Hommes-Wankh savent qu'il se trouve dans le réseau téléphonique et qu'ils cherchent à le détruire.

En conséquence, Djemo se "transfère" du réseau téléphonique au cristal de l'astronef par l'intermédiaire des ondes radios. Une fois "installé" dans l'ordinateur de bord, il active les mémoires mortes et prend en charge les opérations de pilotage et de navigation. Le vaisseau peut alors décoller dans un bouillonnement d'eau salée. Il est encore à basse altitude quand les personnages voient apparaître sur leurs écrans un essaim de torpilles en provenance d'une base wankh. Ils croient leur dernière heure venue, mais en fait, les missiles ne sont pas dirigés contre eux : ils ont été tirés à l'initiative des Hommes-Wankh afin de détruire les principales cités yao : Balisidre et Settra. Deux gerbes de flammes oranges jaillissent à la surface de Tschaï tandis que le vaisseau des PJ s'éloigne dans l'espace infini...

Pierre Bruno

Le voyage d'Adam Reith



Découvrez la planète Tschaï en suivant le périple d'Adam Reith. Ci-dessous, vous trouverez une description des principaux lieux visités par le Terrien dans les quatre volumes du Cycle, ci-contre, son itinéraire complet. Les pages indiquées renvoient à l'édition française (J'ai Lu)

Itinéraire d'Adam Reith

LE CHASCH : Steppes d'Aman, Steppes Mortes, Kabazir, Zedna, Fasm, Golsse, Pera, Dadish, Pera. LE WANKH : Pera, contreforts sud des Monts Ojzanadaï, Stepes d'Aman (p20), Forêt de Daduz (p21-22), Coad (p28), Ile de Gozed (p47-au loin), Ile des Pirates (au loin), Ile des Wankh (p70-71), Ao Hidis (p74), Wyness (p78), Vervodeï (p82), Landes d'Andan (p86), Settra (p88), fleuve Junga (p52), Kabasas (p161), fleuve Ish (p171-173 partie navigable), route de Sarsazm (p173-175), Smargash (p176), Blatag, Ao Hidis, Lac Falas, Ao Khaha (p202). LE DIRDIR : Smargash (p9-10), région des Gouffres (p28-39-40), Sradz (p29-33), Océan Drashade, Ile de Leume (p50 pointe septentrionale), Grand Désert de Pierre (p53), Khorai (p55-57), Maust (p59), Carabas, Sivishe (p103), Carabas, Sivishe, Heï (p176), Sivishe. LE PNUME : Sivishe, voyage souterrain jusqu'à Fanzh, Zsafathra (p114-115), Urmank (p135), Cap Braise (p182), Songh (p182), Iles Saschan (p185), Kazaïn (p191-193), Heï, Sivishe, retour vers la Terre.

LE CHASH

Les Steppes d'Aman : l'astronef d'Adam Reith s'écrase dans cette région sauvage, coupée de forêts obscures et de marécages. C'est le territoire des Hommes-Emblèmes, nomades qui attaquent les caravanes. Grâce à l'herbe à pélerin, qui pousse partout, les voyageurs ne risquent pas de mourir de faim, mais attention : celui qui s'en nourrit exclusivement pendant plus d'une semaine risque de devenir sourd ou fou.

Les Steppes Mortes : territoire des Chashs. Les cités des Chashs bleus sont au nord, celles des Vieux Chashs au sud-ouest. Les Chashs verts parcourent les étendues sauvages sur leurs chevaux sauteurs. Lorsqu'ils portent leur bannière jaune et noire, c'est le signe qu'ils sont gavés de drogue : leur agressivité dépasse alors toute mesure.

Golsse : cité des Vieux Chashs. Méfiez-vous de leurs mauvais tours. Surtout, n'entrez ni dans les jardins, ni dans les dômes.

Pera un ensemble de palais en ruine et de monuments effondrés, peuplé de parias.

Dadish : cité et principal astroport des Chashs bleus. Ils habitent des dômes plats au coeur de jardins splendides.

LE WANKH

forêt de Daduz : un long manteau noir et or, avec des clairières gazonnées où broutent d'étranges animaux : des bêtes trapues hérissées de défenses et de cornes.

Coad : cité marchande, trés active. Les indigènes sont aimables et habitent des maisons à l'architecture excentrique. Les porteurs de palanquins, au long nez et aux cheveux raides, forment une race à part.

Gozed : promontoire montagneux et boisé. Ses habitants adorent des scorpions de mer géants auxquels ils offrent des sacrifices barbares (voir aide de jeu : les Créatures de Tschaï).

Citadelles wankhs : ces forteresses recouvrent entièrement les îles . Un haut mur de verre noir ceinture des édifices aux proportions disgracieuses. Des Wankhs équipés de propulseurs électriques nagent dans les eaux voisines.

Ao Hidis : au nord, la citadelle wankh, semblable à une floraison anarchique de cristaux noirs ; à l'est, le port spatial ; au sud, le port de mer et la ville des hommes. Le peuple des Pourpres et celui des Noirs s'y côtoient sans se mélanger, dans une atmosphère de haine. Il faut se garder d'exciter leur rivalité et ne jamais pénétrer dans un endroit clos ou sombre.

Vervodeï : ses habitants, des hommes du peuple Yao, portent des costumes compliqués et observent des rites sociaux qui ne le sont pas moins.

Landes d'Andan : à l'est, un plateau marécageux se termine en fondrière et en collines de calcaire désagrégé. C'est une région désolée : châteaux hantés, repaires de hors-la-loi, phungs et molosses de la nuit.

Settra : une grande cité Yao remarquable par ses dômes, ses tours et les palais baroques où résident les grandes familles.

Fleuve Jinga : il prend sa source dans le pays des Hoch Hars, farouches ennemis des Yao. Leur concours est indispensable pour franchir la Grande Pente, où le fleuve bascule, comme tranché net. Il traverse ensuite une jungle, des marais hantés par les Pnumes et atteint Kabasas.

Kabasas : centre commercial. Les murs des maisons, en déclivité intérieure ou extérieure, présentent un aspect curieusement irrégulier.

Le fleuve Ish : la féroce tribu des Niss attend que les bateaux s'échouent sur les

hauts-fonds pour attaquer. On dit qu'ils sont plus féroces que les molosses de la nuit. Heureusement, ils n'ont pas d'embarcation et craignent les eaux profondes.

La route de Sarsazm : elle relie Smargash en traversant une région de gouffres profonds, le lit d'une ancienne mer et le plateau de Lokhara, lequel est peuplé de Karyans à six pattes et de reptiles à tête de tigre. Nous conseillons au voyageur de choisir une caravane équipée de gicle-sable

Smargash : ville des Lokhars, qui teignent leur peau en noir et leurs cheveux en blanc tandis que leurs femmes font l'inverse. C'est donc très pratique pour s'y retrouver. La grande fête des Lokhars est Balul Zac Ag, le "Temps du Rêve Factice". En cette occasion, aucune violence n'est tolérée dans la ville. Même les dirdirs hésitent à violer cette trêve.

Ao Khaha : cité Wankh typique

LE DIRDIR

La région des Gouffres : un pays lugubre et désolé comme une tombe. C'est une succession de pics et de cirques ténébreux, où vivent des Kors rouges, des oiseaux présages, des sanvarels, et les inévitables phungs et molosses de la nuit.

Ile de Leumé : réputée pour sa cuisine détestable assaisonnée aux skarats, une variété locale de cafards puants.

Le Grand Désert de Pierre : vastes étendues de sable rose alternant avec des terrasses poudreuses et des champs d'éboulis.

Khoraï : ville des Khors, qui changent de personnalité à l'aube et au coucher du soleil. Ne traînez pas dans leurs bosquets sacrés si vous voulez éviter les ennuis. Ceci mis à part, Khorai est probablement le parking à véhicule le plus sûr de Tschaï.

Sivishe : cité industrielle peuplée par des hommes. Elle est reliée par une chaussée à Hei, la ville dirdir. Seul centre d'intérêt : les chantiers astronautiques.

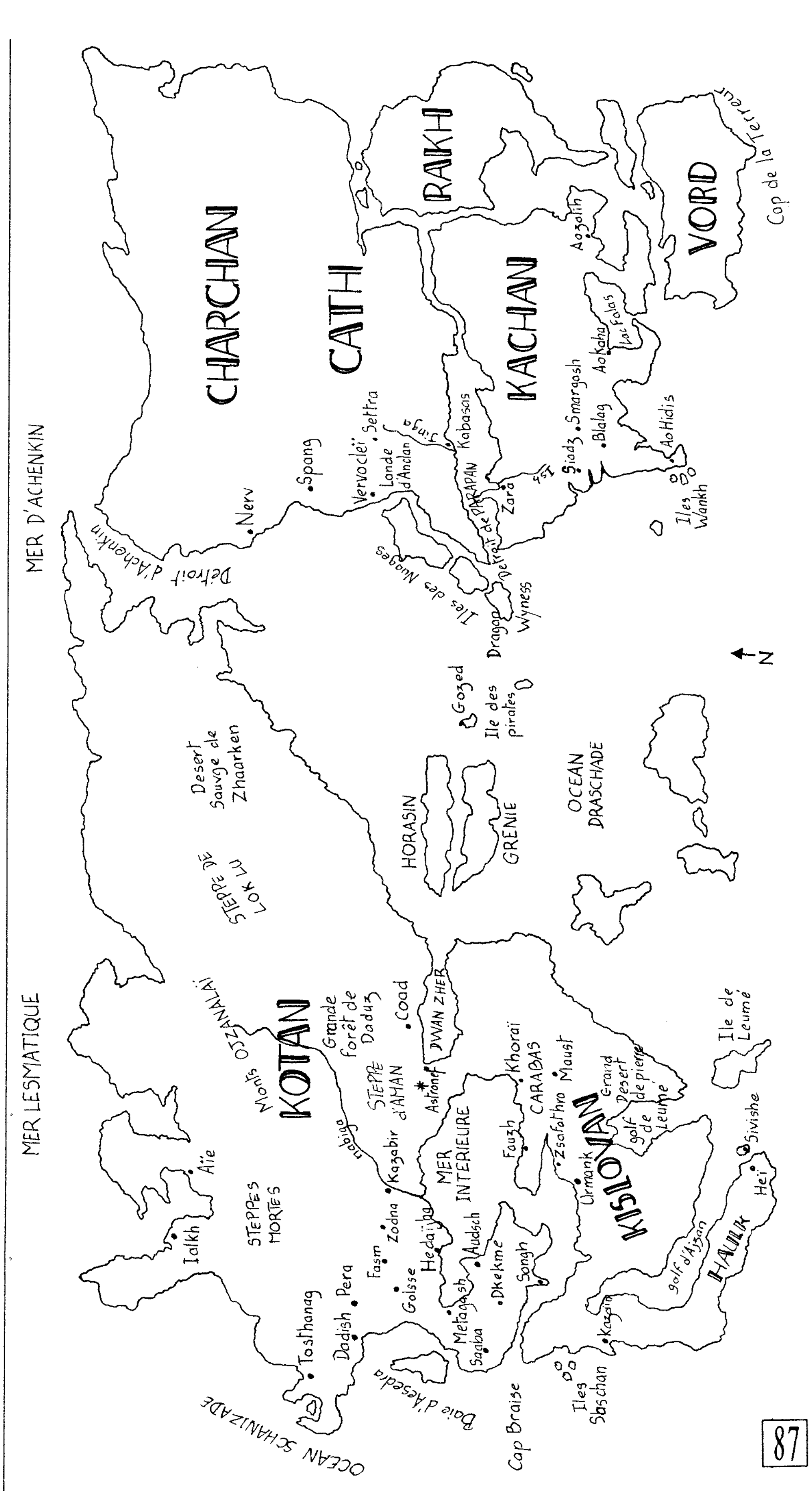
Heï : capitale dirdir, tristement célèbre pour la Boîte de Verre où des hommes sont jetés en patûre aux chasseurs.

LE PNUME

Zsafathra : village lacustre paisible. La chaussée qui y mène surplombe le marais de quatre bons pieds. Elle est formée de lourdes pierres qui témoignent de l'acharnement des oiseaux du pays à bombarder les voyageurs (voir aide de jeu : les Créatures de Tschaï / oiseaux d'Urmank).

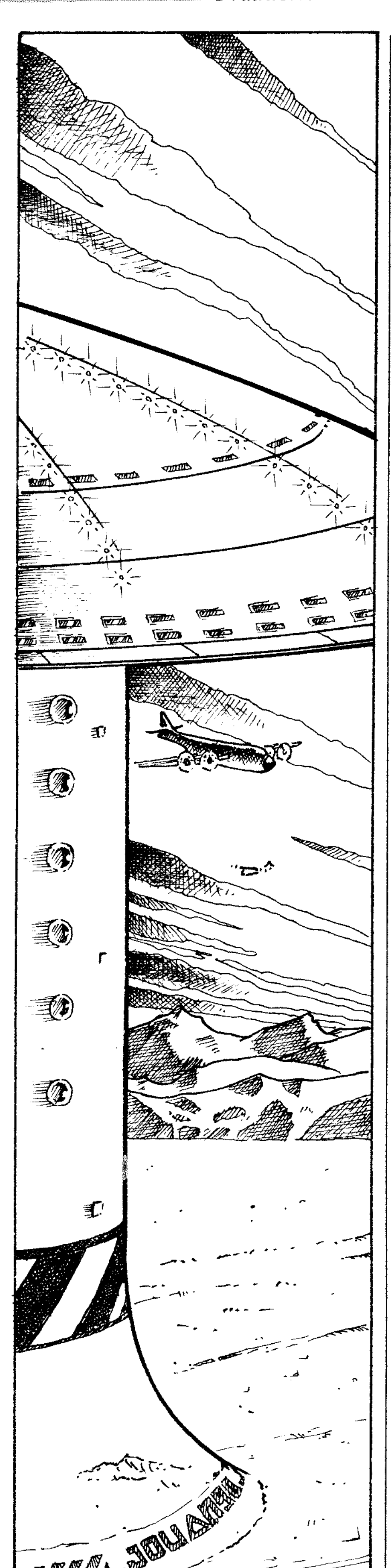
Urmank : ville des Thangs, tous escrocs et voleurs. La ville offre un large éventail de plaisir et de jeux, mais sans aucune espérance de gain.

Fredéric Lascombe



Traduction de Bénedicte Alliot

Miss Univers



Hardeman Clydell se tourna vers Tony Le Grand, son jeune et habile adjoint.

- Votre idée revêt un certain charme pervers, dit-il. Mais... que peut-elle nous apporter de plus ?

- C'est une bonne question, répondit LeGrand.

Il parcourut du regard ce qu'ils avaient déjà réalisé : l'Exposition Tricentenaire de Californie, un disque en béton large de deux miles*, incrusté de tours blanches, de terrasses rouges, de jardins émeraudes et de piscines couleur saphir, le tout traversé par quatre grands boulevards : Nord, Est, Sud, Ouest ; en résumé, 3.1416 miles carrés de gigantisme fastueux et coûteux au milieu du désert Mojave...

Un pilône haut de cinq milles pieds** se dressait sur le Conclave de l'Univers et soutenait un gigantesque parasol de magnésium, protection contre les dards du soleil du désert. A mi-hauteur, une plate-forme soutenait les bureaux administratifs et une passerelle d'observation sur laquelle se tenaient Hardeman Clydell, directeur général de l'exposition, et Tony LeGrand.

- Je crois, dit LeGrand, fronçant les sourcils à la vue du cigare que Clydell lui avait offert, qu'on peut tout améliorer, y compris l'Exposition Tricentenaire de Californie.

Hardeman Clydell sourit avec indulgence : - En admettant que toutes ces belles femmes existent...

- J'en suis convaincu.

- ... Comment vous proposez-vous de les attirer ici à travers tout cet espace, toutes ces années-lumière ?

LeGrand, de stature imposante, insouciant de nature et fort bel homme, s'estimait connaisseur en psychologie féminine.

- En premier lieu, toutes les belles femmes sont vaniteuses.

- Au même titre que les autres.

LeGrand approuva de la tête.

- Exactement. Par conséquent, nous offrons le voyage gratuit sur un long courrier de grand standing et un prix fabuleux à la gagnante. Nous n'aurons aucun problème pour réunir des candidates.

Clydell tira sur son cigare. Il sortait d'un excellent déjeuner ; la construction, la finition, la décoration de l'Exposition se déroulaient dans les délais prévus ; il était d'humeur à converser.

- C'est une excellente idée, dit-il. Mais... (il haussa les épaules) il faut tenir compte de facteurs qui se situent en-deçà et au-delà de l'existence pure et simple de belles femmes.

- Sur ce point, je suis d'accord à cent pour cent.

- Beaucoup de peuples des mondes extérieurs n'aiment pas voyager. Je dirais qu'ils sont casaniers. Et que choisir comme premier prix ? C'est un problème !

LeGrand hocha la tête d'un air pensif :

- Il faut que ce soit grandiose.

En général, il était capable de faire perdre pied à Clydell en manoeuvrant de façon à ce que les objections négatives de son patron se transforment en arguments positifs.

- Grandiose ne suffit pas, rétorqua Clydell. Nous devons avoir l'esprit pratique. Admettons qu'un yacht soit le prix. Une fille de Deserta Galicta gagne. Elle n'a jamais vu mieux qu'une flaque de boue. Que fait-elle du yacht ?

- Voilà quelque chose qu'il nous faut prendre en compte.

- Prenez le cas d'un fille de Conexxa, poursuivit Clydell. Donnez-lui des bijoux et elle vous rira au nez. Elle a lancé des diamants de la taille d'un poing sur des types louches.

- Peut-être un aérocar Rolls-Royce...

- Là encore. On monte à dos de papillon sur Veidranus. Imaginez une fille veidranu en train de conduire un aérocar à travers toutes ces vignes et ces fleurs !

LeGrand tira brièvement sur son cigare.

- C'est un défi, Hardeman... Quelle récompense suggéreriez-vous ?

- Quelque chose d'imprécis, répondit Clydell. Qu'on leur donne ce qu'elles veulent. A la gagnante d'en décider.

- Supposons qu'elle veut Los Angeles. dit Tony avec un grand rire.

- Tout ce qui se situe dans les limites du raisonnable et que l'on évalue à cent mille dollars.

- Fichtre, Hardeman, je crois que vous avez mis le doigt dessus ! (Tony éteignit son cigare). Bien sûr, des problèmes se posent...

C'était la manoeuvre décisive : l'aphorisme préféré de Hardeman Clydell était : "à chaque problème, sa solution". Employer le terme "problème", c'était actionner un des leviers les plus sûrs de Clydell.

- Mmmh. Rien qui ne puisse être résolu, dit Clydell. A chaque problème, sa solution.

Tony aborda la seconde phase de sa stratégie ; son projet, dans son ensemble, était si surprenant et excentrique qu'il n'avait pas osé aborder d'un coup la chose dans son intégralité.

- Nous serions vraiment limités, bien sûr, dit-il. Il n'existe qu'une demi-douzaine de mondes à forme de vie humanoïde. Certains d'entre eux sont classés C et D - plus vraiment humains. Et nous ne voudrions pas tromper les gens en leur présentant un spectacle au rabais.

Il frappa sa paume de son poing.

- Mais oui, c'est ça ! Ecoutez, Hardeman, ça va faire mal !

- Je suis toute ouïe, dit Clydell, l'air indifférent.

- Que le concours soit ouvert à toutes. S'il en vient une, pourquoi pas les autres ! Que chaque planète envoie sa plus belle femme !

* *NDT : 1 mille = 1,609*
** *NDT : 1 pied = 30,48 cm*

Clydell le fixait d'un regard hébété.

- Comment ça, chaque planète ? Chaque planète du système solaire ?

- Non, s'écria LeGrand enthousiaste, chaque planète avec une civilisation intelligente. La galaxie toute entière doit pouvoir concourir !.

Clydell sourit de cette lubie soudaine de son collaborateur.

- Bon. Nous voilà avec une Millamède et une Johnsonienne, avec un spécimen ou deux de Pentacynth, et peut-être une Jangrill d'Etoile Bleue si nous en trouvons une. Laides au point que même leurs propres époux ne les regardent jamais en face. Et on les met en compétition avec, par exemple, Althéa Daybro ou Mercedes O'Donnell.

- Clydell cracha au-dessus de la balustrade et se racla la gorge. Je dois avouer qu'il y aurait du spectacle, morbide peut-être, mais du spectacle. Par contre, où la notion de concours de beauté entre-t-elle en jeu ?

LeGrand, songeur, hocha la tête.

- Voilà un problème qui demande réflexion. Un problème....

Clydell secoua la tête.

- On ne me convaincra pas sur ce dernier point. C'est une question de dignité.

- Vous avez raison, dit LeGrand. Evitons de sombrer dans le grotesque. Car il ne s'agit pas de n'importe quel concours de beauté. C'est plus important : une expérience dans le domaine des relations intermondiales. Or, si quelques hommes de grande réputation acceptaient d'être juges, vous par exemple, le Secrétaire Général, Mathias Bradisnek... Hervé Christom. Et aussi des juges de certains autres mondes : le dirigeant d'Ursa Major, le Préfet de Veidranus - comment s'appelle-t-il déjà ? et le Chef Suprême de Batou Kaitos.

- Une telle organisation rendrait le jugement impartial... (Clydell tirait sur son cigare). Mais comment diable pourrais-je comparer une adorable petite créature terrestre avec une Isobrod de Sadal Suud ? Ou avec l'une des femmes-dragons des Pléïades ? Voilà le noeud de l'affaire.

- La pierre d'achoppement. Oui, c'est un problème de taille.

- Bon, reprit Clydell. A chaque problème, sa solution. C'est un axiome.

Tony dit pensivement : - Supposez que nous jugions chaque candidate d'après ses propres critères, c'est-à-dire en fonction des idéaux de son peuple. Le concours devient alors parfaitement équitable.

- Possible, possible, répondit Clydell en tirant avec vigueur sur son cigare.

- Nous faisons quelques recherches, déterminons l'idéal de chaque race, une liste de traits spécifiques. Celle qui se rapproche le plus de ce portrait idéal remporte le concours : elle devient Miss Univers !

Hardeman Clydell s'éclaircit la voix.

- Tout ceci est bien beau, Tony... Mais vous négligez un facteur très important. Le financement.

- C'est dommage, dit Tony.

- Quoi donc ?

- Que vous et moi occupions la position qui est actuellement le nôtre. Nous sommes arrêtés par les aspects moraux de la situation.

Clydell le regarda avec un froncement de sourcils interrogateur, s'apprêta à parler, mais Tony s'empressa de poursuivre.

- Il nous est impossible de monter nous-même, et honorablement, ce spectacle sensationnel.

Clydell semblait intéressé.

- Vous croyez que cela pourrait rapporter ?

Tony LeGrand sourit d'un air désabusé.

- Combien de personnes ont vu ne serait-ce qu'un Mars Arenasaur ? Encore moins un Pentacynth ou un Casque du Sagittaire ? Nous aurons, réunies ici, les reines de beauté de l'univers tout entier !

- Exact, dit Clydell, tout à fait exact.

- Ce sera l'événement le plus grandiose de toute l'Exposition.

Clydell jeta son cigare par-dessus la balustrade.

- Il faudra y songer.

Parole que Tony LeGrand, d'expérience, interpréta comme une forme d'approbation.

2

Hardeman Clydell, pour des raisons connues de lui seul, ne s'était jamais marié. A cette phase de son existence, c'était un homme corpulent, avec un visage rose et lisse ; il avait de beaux cheveux blancs mis en valeur par des rouflaquettes superbes. Très riche, il exerçait les fonctions de Directeur Général moyennant le salaire d'un dollar par an. C'était un ardent sportif ; il avait son propre vaisseau spatial ; il aimait faire la cuisine et servir, lors de petits dîners, des aliments importés de mondes lointains. Ses cigares étaient confectionnés sur commande dans une plantation de tabac noir extra, sur les Iles Andaman ; les feuilles étaient fumées sur des feux indigènes, séchées à l'arak et vieillies entre des feuilles de chêne.

Il avait fait la connaissance de Tony sur la plage à Tannu Tuva et lui avait offert un cigare. Lorsque Tony déclara qu'il n'en avait jamais fumé de meilleur, Clydell sut qu'il pouvait entièrement s'en remettre au jugement de cet homme. Il embaucha Tony comme adjoint privé et bras droit.

Tony s'était montré un collaborateur hors pair. Clydell se rendit compte que certaines de ses idées les plus astucieuses lui venaient lors de discussions avec Tony... Le Concours de Beauté Galactique par exemple. A partir d'une ébauche d'idée - qui, de lui ou de Tony, l'avait exprimée le premier? - Clydell avait monté un projet dont on allait parler pendant de nombreuses années !

Les grandes lignes du projet tracées, Clydell délégua à Tony la responsabilité de l'amas de détails futiles qui restaient à régler. Lorsque Tony rencontrait un problème, il venait voir Clydell pour obtenir conseil.

En général, Tony semblait faire son travail avec conscience professionnelle. Il étudia la liste exhaustive des mondes connus peuplés de races intelligentes ou quasi-intelligentes. Après avoir consulté Clydell, il n'en retint que trente-trois sur l'ensemble, d'après les critères suivants :

1) La race vit-elle en société organisée ?
(Les races dénuées de structures sociales, vivant dans un état de compétition intense ou d'anarchie, pourraient ne pas saisir le principe du concours et par là-même ne pas se montrer coopératives, peut-être provoquer des ennuis si elles ne gagnaient pas).

2) Pouvons-nous communiquer de manière satisfaisante ? Des interprètes sont-ils disponibles ?
(Les tribus Merak utilisent leurs dons de clairvoyance pour déchiffrer les émissions internes de leurs interlocuteurs. Les Gongs de Fomalhaut transmettent des messages par le biais d'un système d'odeurs imprégnées dans des tampons de poils et crachat. Les Caiboïdes de Cepheus 9621, qui nagent dans l'atmosphère, communiquent par un système tout à fait obscur. Aucune de ces races ne fut retenue).

3) Le milieu environnant de la race est-il aisément reproductible sur terre ?
(Les Pavos d'Oro, à la beauté etrange, vivent dans une température ambiante de 2000° K. Les molécules élaborées des Sabik Betans se désintègrent à des pressions inférieures à 30.000 atmosphères terriennes. La survie des Griseux Chastainiens dépend de leur circulation sanguine, à base de gaz d'hélium fluide, un état qui ne peut se maintenir qu'à 0° K ou à des températures voisines).

4) Existe-t-il un élément de la race qui puisse raisonnablement être considéré du sexe féminin ?
(Les processus de reproduction au sein des formes de vie de l'univers sont d'une variété extrême. Les Annélides Géants de Mauvaise se désagrégent en deux cents segments, chacun d'entre eux pouvant se transformer en organisme adulte. Chez les peuplades de Gamma Grus, ce ne sont pas deux mais cinq sexes qui participent à l'acte de procréation. Les humanoïdes Chuuis de Gondwana sont monosexuels).

5) La race est-elle notoirement coléreuse, malveillante ou agressive ? Ses membres peuvent-ils réfréner des habitudes ou des instincts violents ou dangereux pour les visiteurs de l'exposition ?

Lorsque les cinq critères eurent été appliqués aux formes de vie qui peuplaient les mondes de la galaxie, toutes furent éliminées à l'exception de trente-trois d'entre elles, dont huit humanoïdes, classées de la catégorie A à D (la catégorie A comprend les vrais hommes et de proches variantes : tout ce qui est au-delà de la classe D n'a véritablement plus rien d'humain).

Hardeman Clydell vérifia rapidement les recherches de Tony ; relevant un défaut là, une erreur de calcul ici : rajoutant une race ou deux et en déclarant d'autres admissibles dans tel ou tel critère. Tony discutait toutes les décisions de Clydell.

- Ces Sotéianiennes, quelles créatures splendides ! J'ai vu des photos ! De grandes ailes transparentes !

- Trop délicates à prendre en charge, décréta Clydell. Elles respirent du fluor. Pareil pour ces insectes de porcelaine qui vivent dans le vide.

Tony haussa les épaules.

- D'accord. Mais ici... (il désigna du doigt un des ajouts de Clydell) ...Mel. Je ne vois pas à quoi ça rime. A vrai dire, je n'ai jamais entendu parler de cet endroit.

Clydell hocha la tête lentement.

- Une race intéressante. J'ai lu un article à son propos. Stratification sociale rigide ; les mâles bossent et les femelles restent au foyer et se bichonnent. Elle devrait apporter un plus.

- A quoi ressemblent-ils?

Clydell coupa l'extrémité de l'un de ses cigares : Tony fit l'affairé, mais Clydell lui présenta sa boîte. - Tenez, Tony, servez-vous. Vous les appréciez : ce serait du pur gâchis avec quelqu'un d'autre.

- Merci, Hardeman. A propos de ces Mels...

- En toute franchise, je ne me souviens pas de grand chose à leur sujet. Ils vivent dans des métropoles monstrueuses, on dit qu'ils sont hospitaliers à l'extrême et très amicaux. Tout à fait le genre qu'il nous faut. Des êtres de dimensions convenables.

- Soit, dit Tony. Allons-y pour les Mels.

La liste définitive comptait trente et une races. Quand elle fut établie, Tony rechercha les mensurations idéales. Il envoya des messages codés par ondes spatiales aux représentants de Terre sur chaque planète, décrivant son problème et demandant des informations absolument complètes sur le concept local de beauté féminine.

Lorsque les informations reçues furent classées, Tony prépara des invitations, signées par Hardeman Clydell, qui furent dépêchées sur chaque planète. La récompense avait été montée à un million de dollars, à la fois pour attirer les candidates et donner au concours un retentissement exceptionnel dans les organes de presses du monde entier.

Sur les trente et une planètes, vingt-trois acceptèrent d'envoyer des représentantes.

- Vous imaginez ça ! s'émerveillait Hardeman Clydell. Vingt-trois mondes qui font suffisamment confiance à la beauté de leurs femmes pour les confronter au gratin de la Galaxie !

Tony LeGrand se mit à proférer des slogans publicitaires :

- Les plus belles créatures de l'univers ! Rencontrez Miss Univers à l'Exposition du Tricentenaire de Californie !

3

L'Exposition Tricentenaire de Californie ouvrit ses portes à huit heures le matin du Jour d'Admission. Pendant les premières vingt-quatre heures, bien plus d'un million d'hommes, de femmes et d'enfants pénétrèrent dans le parc, par les tourniquets situés à l'entrée des quatre grands boulevards ou par les terminus des métros. Le deuxième jour, le taux de fréquentation atteignit presque les 900.000 ; on enregistra 800.000 entrées le troisième jour. La première semaine écoulée, le taux se stabilisa à un bon demi-million par jour.

Le Concours de Beauté Intergalactique était prévu pour le mois de février, lorsque la fréquentation serait susceptible d'accuser un ralentissement saisonnier.

La Société Américaine d'Astrophysique (A.S.A.) et le Bureau Mondial de Recherches Biologiques (W.B.B.R.) s'étaient associés pour diriger la construction de vingt-trois bulles de verre longues de cinquante-cinq pieds, d'une profondeur de trente pieds et hautes de vingt pieds. Chaque bulle reproduisait scrupuleusement les conditions chimiques et atmosphériques, la température, la gravité, le taux de radiation de la planète natale de chaque candidate.

Dans la plupart des cas, les ajustements étaient mineurs : l'ajout de quelques pour cent de dioxyde de soufre dans l'atmosphère, l'éradication de la vapeur d'eau, la régulation de la température.

L'intérieur de chaque vivarium simulait un paysage du monde natal de la candidate. La bulle n° 21 était un lac de mercure, parsemé de récifs escarpés en siliciure de carbone. Le sol de la n° 6 était recouvert d'une couche d'algues brunes. Au fond pendait un rideau de spiratophore grincheux ; sur le côté droit, un long igloo fait de mousse séchée formait une bosse.

La bulle n° 17 était capitonnée d'une fibre brune hérissée, pareille à une éponge énorme vue à la loupe. A des crochets étaient suspendus des instruments de toilette d'une taille impressionnante. Tel était le vivarium à l'intérieur duquel Miss Mel s'exhiberait aux yeux des Terriens curieux.

La bulle n° 20 reconstituait la jungle rouge, jaune, bleue et verte de Veidranu, la n° 15 le désert martien où, au fond, un mur en forme de dôme dessinait une courbe de cristal. La bulle n° 9 représentait une rue de Montparnasse : des platanes, une terrase de café, des kiosques couverts d'affiches. C'étaient les quartiers de Miss Terre, Sancha Garay de Paris.

A la mi-janvier les premières candidates arrivèrent au spatioport de Los Angeles. En tant que juge, Hardeman Clydell prit la décision de ne voir aucune de ces beautés du monde extérieur avant le concours, et Tony LeGrand assura en son nom les formalités d'accueil. De retour dans les bureaux de l'Exposition, il fit son rapport à Clydell.

- Il y en a une ou deux de mignones parmi les humanoïdes. Les autres peuvent être considérées comme belles d'un point de vue technique - mais pas par moi.

Clydell regardait avec curiosité une ecchymose sur le visage de Tony.

- Vous vous êtes battu ?

- C'est l'oeuvre de votre chaleureuse Miss Mel. Elle a voulu me caresser la joue.

- Ah, il s'agit de la grosse, n'est-ce pas ?

- Oui, de la grosse et rude Miss Mel. Ou plutôt Miss Smell*. Un hybride de pachyderme, de dragon, de goule et de lion. Et affectueuse, avec ça. Elle m'a déjà invité à lui rendre visite chez elle. Je peux rester aussi longtemps que je le désire.

- On ne joue pas avec les sentiments de ces dames, le sermonna Clydell, en agitant le doigt, un sourire moqueur aux lèvres.

- Cela ne me gênerait pas de m'amuser un peu avec Miss Veidranu ou Miss Alschaiu...

Il tendit à Clydell un paquet de brochures reliées par une ficelle bleue.

- Et que suis-je supposé en faire ? demanda Clydell.

- Les lire. Il s'agit d'informations dont vous avez besoin pour juger : un récapitulatif des origines de chacune des candidates, une description de la planète natale, et, le plus important, les critères d'après lesquels vous devez la juger.

- Bien, bien. Voyons cela.

Il chercha un cigare dans son humidificateur et poussa la boîte dans la direction de Tony.

- Pas maintenant, chef. Je viens de déjeuner.

- C'est le moment où on les apprécie le mieux.

Tony choisit son cigare avec lenteur.

- Et maintenant, dit Clydell, au boulot.

Il jeta un coup d'oeil sur une feuille agrafée sur la couverture de la première brochure.

- C'est une liste générale, dit Tony. Nous en imprimerons l'essentiel pour la distribuer au public.

Clydell parcourut la feuille :

LE PREMIER CONCOURS DE BEAUTE INTERGALACTIQUE ! ELECTION DE MISS UNIVERS ! RECOMPENSE POUR LA GAGNANTE : SON PLUS CHER DESIR.

La compétition commence le 1' février. Chaque candidate sera évaluée selon les critères de beauté de son propre monde. Le jury est composé de :

1- Mr Skde Shproske, Ambassadeur de Gamma Grus.

2- Mr 92. 14. 63. 55, Agent publicitaire d'Aspidiske (Iota Argus)

3- Mr A-C-INH, Etudiant de Persigian (Lion 4A563)

4- Mr SSEET-TREET, Agent publicitaire de Kaus Australis (Eta Sagittarii)

5- L'Honorable Hardeman Clydell, de la Terre.

** Jeu de mot intraduisible : smell = odeur*

Les candidates sont :

1- Miss Conexxa...

Tony LeGrand interrompit la lecture d'Hardeman Clydell.

- Vous remarquerez que j'ai établi un ou deux commentaires officieux sur chaque candidate. Ils sont destinés à vous informer, vous seul. Ils ne seront pas publiés dans le programme public.

Clydell hocha la tête, tira longuement sur son cigare et poursuivit sa lecture.

1- Miss Conexxa (Beta Trianguli). Humanoïde, type A. Grande et filiforme. Cheveux roux qui tombent en pointes vernies, peau couleur cuivre, oreilles et lèvres noires. Tibias recouverts d'une fourrure noire lustrée, à la façon des jambières de cow-boys. Séduisante à sa manière mais étrange. Poids 150 lbs *

2- Miss Alschain (Beta Aquilae). Humanoïde, Type B. De petite taille, comme une elfe aux grands yeux. Des sourcils comme des huppes de plumes vertes. Fine chevelure pâle et soyeuse. Insectivore. Poids 80 lbs.

3- Miss Chromosphoro (Centuri 9518). Moitié supérieure ressemblant à un gros poisson rouge, entourée par dix-huit jambes, avec les genoux à la hauteur des yeux. Poids 150 lbs.

4- Miss Shaula (Lambda Scorpii). Baignoire à l'envers. Tachetée de brun et gris. Luisante. A part ça, une centaine de courtes jambes-ventouses. Un oeil au centre, comme un périscope. Poids : 200 lbs.

5- Miss Tix (Tau Draconis). Humanoïde D. Une sorte de bâton de 9 pieds de haut, malingre. Tête énorme, absence de menton. Yeux à facettes. Couleur de cafard. Ventouses au bout des doigts (au nombre de 16). Poids 90 lbs.

6- Miss Ariès 44R95!. Espèce d'amarante grande et sèche. Une centaine de méduses y sont enchevêtrées. Pds 40 lbs.

7- Miss Vindemiatrix (Eta Virginis). Anguille translucide avec épines dorsales et quatre mains autour de la bouche. Le cerveau, situé dans l'épine dorsale, s'illumine d'éclats phosphorescents lors de tout processus de réflexion. Poids 60 lbs.

8- Miss Achernar (Alpha Eridani). Tatou à tête de guèpe. Ecailles vertes. Remarquable télépathe. Attention à ce que vous pensez dans son voisinage. Poids 150 lbs.

9- Miss Terre. Sancha Garay de Paris. Ai-je besoin de la décrire ? Humanoïde A. Poids 115 lbs.

10- Miss Theta Piscium. 40 étoiles de mer enfilées sur une tige de bambou longue de sept pieds. Elle roule, marche à la verticale, ou saute. Poids 30 lbs.

11- Miss Arneb (Alpha Leporis). Un globe de gelée bleue à l'intérieur duquel sept boules de lumière jaune flottent autour de trois boules de lumière rouge. Poids : ?

12- Miss Jheripur (Omega Crucis). Humanoïde C. Quatre pieds de haut, trois de large, aussi jaune que du beurre. Pas de système pileux. Poids 250 lbs. Autant dire un gros paquet.

13- Miss Delta Corvi. Le nom lui va comme un gant. Elle ressemble à un corbeau. Grande, sans bec, peau noire, pas de plumes sauf une crête qui descend dans le cou. Poids 200 lbs.

14- Miss Alphard (Alpha Draconis). Semblable à une langouste en métal, sans pince ni antenne. Courte sur pattes. On la dit rapide à la course. Plutôt susceptible. Ne plaisantez pas avec celle-là. Poids : ? Peut-être 500 lbs, peut-être davantage.

15- Miss Mars. Lorraine Jorgensen, de la Colonie Polaire. Blonde avec de grands yeux bleus. Très gentille. Poids 124 lbs.

16- Miss Claverops. Humanoïde C. Amphibie, lisse comme un phoque. Dans les brun verdâtre. Pieds et mains comme ceux d'une grenouille. Poids 180 lbs.

17- Miss Mel. Un monstre. Dix-huit pieds de long, de la couleur des huîtres crues. Six grands bras. Emet en permanence un bruit qui rappelle un rire bruyant. La tête rappelle celle d'un gorille, le thorax celui d'une reine de termitière. Poids : je n'ose deviner. Soyez prudent avec celle-là : elle aime choyer son monde. Je ressors couverts de bleus de ses caresses affectueuses. Son odeur est celle d'un abattoir. On dirait qu'elle recherche quelque chose, mais je ne parviens pas à savoir quoi.

18- Miss Sadal Suud(Beta Aquarii !) Mandragore. Corps en forme de carotte aux teintes vert-blanc. Un feuillage rouge pousse sur sa tête. Sadal Suud signifie le plus chanceux des chanceux. Sera-t-elle la gagnante ? Poids 150 lbs.

19- Miss Persigiau (Auriga 225 - G). Lézard bleu électrique. Jolie couleur. On dit qu'elle pique comme une ortie au moindre contact. Poids 100 lbs

20- Miss Veidranu (Psi Hercules). Humanoïde B. Fragile petite chose. Saupoudrée de poussière de phalène. Pellicule rose verte et bleue en guise de chevelure, qui se déroule dans son dos. Joli profil. Mignonne. Poids 100 lbs.

21- Miss Gomeisa (Beta Canis Minor). Un ponton long de dix pieds, surmonté d'une voile en acier. Vit dans un océan de mercure. Electrique. Attention ! Ne pas toucher ! Poids : ? (conséquent).

22- Miss Procyon (Alpha Caius Minor). Quarante pieds de cable tressé.

23- Mirs Grglash (Eta Cassiopeiae). Humanoïde D. Vague Silhouette féminine, trompeuse. Composante chimique de base : silicone. Le crâne est une chaudière, d'où s'échappent des flammes par des orifices. On dirait de superbes cheveux oranges. Elle est brûlante. Ne pas toucher ! Poids 180 lbs.

Hardeman Clydell reposa le rapport.

- Bon boulot. Un portrait au millimètre de chaque candidate.

Il prit au hasard une des brochures ficelées.

- Miss Ariès 44B951... Il se reporta à la liste générale... Espèce de grande amarante. Une centaine de méduses y sont enchevêtrées. Voyons voir... Elle vit à la surface de lacs peu profonds, recouverts d'algues. Les mâles construisent des igloo en mousse de tourbe sur la rive. Mmmmh... S'adonnent à des danses compliquées sur les lacs sacrés... Mmh-mmh... Mmh-mmh... Voilà ce que je cherche : les mensurations.

- Vous allez voir, elles sont très précises, dit Tony. Au centième de millimètre.

-Elles m'ont l'air plutôt techniques, constata Clydell. Diamètre mesuré de l'agrix à la thérulta. (Il leva les yeux vers Tony). Au nom du ciel, qu'est-ce qu'un agrix ? Et une thérulta ? Suis-je censé le savoir ?

- La terminologie est expliquée dans l'annexe. Il y a un diagramme de la physiologie de la créature. L'agrix et la thérulta, constituent, si j'ai bonne mémoire, les extrémités incurvées de l'une des Veruli. Une Veruli, bien sûr, est une fibre.

- Je vois, je vois, murmura Clydell entre ses dents. Bon, bon. Diamètre de l'agrix à la therulta : 42,571 cm. Du clavon au gadel... J'imagine que ces termes sont également explicités ?

- Oui, oui, naturellement.

Clydell tira sur son cigare.

- ...38, 092 cm. Les orgotes ganglionés...

- Il s'agit de ces trucs qui ressemblent vaguement à des méduses.

- ...devraient être au nombre de 43. Mais à quoi riment tous ces chiffres ! dit-il en montrant le papier du doigt.

Tony fit le tour du bureau, puis parcourut la brochure des yeux.

- Ah, ceux-là : ils correspondent aux taux de fermeté, viscosité, température et couleur des orgotes, qui, soit dit en passant, ne doivent normalement dégager aucune odeur.

- Et je suis tenu de flairer ces orgotes, tous les quarante-trois ?

- Il me semble que oui, si vous accomplissez correctement votre tâche.

Le visage d'Hardeman Clydell se durcit et il dit d'un air maussde.

- Examiner des cuisses et des seins ne me dérange pas, mais par contre, toute cette foutaise de mensurations, d'agrix et de dépistage d'odeurs émanant des orgotes... Enfin quoi, je suis tout simplement un homme débordé.

Il contemplait Tony LeGrand d'un air songeur ; ce dernier se pencha en avant avec précipitation et s'empara d'une autre brochure.

- Passons à Miss Veidranu. Je l'ai vue. Elle est adorable. Diantre, regardez un peu les mesures à prendre sur elles !...

Mais Hardeman Clydell ne se laissa pas distraire.

-Tony, j'attache autant de prix à votre jugement qu'au mien.

- Je ne dirais pas cela !

- Mais si, dit Clydell avec conviction. On laissera mon nom inscrit sur la liste du jury, mais c'est vous qui serez le juge.

* *NDT : 1 lbs (1 livre) = 454 g*

- Mais Hardeman, je ne pense pas être à la hauteur !

- Bien sûr que vous l'êtes, dit Clydell d'un ton enjoué. Vous connaissez ces créatures... Vous les avez étudiées.

- Certes, mais...

- Vous prenez les mensurations, vous établissez un verdict juste. Je jetterai un oeil sur tout ça et ensuite, au moment voulu, je prendrai les rênes en mains !

Tony fit la grimace.

- C'est surtout à cause de cette Miss Mel. Si seulement elle ne posait pas ses grosses mains sur moi... En toute franchise, chef... Il étudia son cigare du regard, en fit tomber la cendre dans un pot de terre et leva les yeux ; Clydell le fixait d'un regard vaguement interrogateur.

- Bon, marmonna Tony. Je suppose que vous me payez pour ce genre de choses.

Clydell approuva du chef.

- C'est exact.

4

Tony se rendit à l'Hotel Mira Vista, à Los Angeles, où mademoiselle Zzpii Koyae - originaire de la quatorzième multitude planétaire d'Alschain - occupait une suite. Mademoiselle Koyae était jolie selon les critères de n'importe quel monde. Tout juste haute de 5 pieds, aussi légère qu'un petit nuage de fumée, aussi charmante et coquine qu'un chaton batifolant dans l'herbe haute. Sa peau était de couleur vert pastel, la houpette de cheveux au-dessus de son fin visage était pâle comme un clair de lune. Elle avait des pantoufles écarlates aux pieds et portait une blouse de gaze bleue. Un bracelet vert, dont la forme rappelait le Chrysanthème, pendait à l'une de ses oreilles.

Elle ressemblait à ces fées des anciennes légendes : pas vraiment humaine.

Elle accueillit Tony par un gazouillis enthousiaste, et lorsqu'elle apprit que Tony serait juge du concours, elle redoubla de vivacité. Elle connaissait quelques mots d'anglais, et, prenant les mains de Tony dans les siennes, elle exprima sa joie de le recevoir chez elle.

- Et puis après le concours, alors toi tu me viendras voir ! Sur Plais, près de cette étoile que vous autres appelez Alschain. Ah, cette planète est très jolie ! Tu seras mon invité, tu vivras avec moi dans ma petite maison sur les rives du fleuve Chthis. Je vais remporter le concours assurément, et j'achèterai une longueur d'un million de yards de soie noire raffinée et alors tu verras quel prix ceux de ma race attachent à la gratitude !

Tony éclata de rire.

- Tu es gentille, petite coquine !

De son bras, il entoura ses épaules qui battaient comme la poitrine d'un oiseau. Il lui embrassa le bout du nez, et allait poursuivre dans cette voie, mais elle l'écarta :

- Non, non, Tony chou ! Après le concours !

Mademoiselle Sancha Garay avait ses appartements à l'Auberge du Désert sur les pentes du Mont Whitney. La sonnerie retentit et une soubrette répondit. Dans le hall de réception, elle reconnut le visage en question et s'adressa à Mademoiselle Garay par l'interphone :

- Le jeune homme de l'Exposition est là, celui qui voulait tous ces renseignements.

- Peste* ! dit Sancha. quel ennui ! Est-il vraiment nécéssaire de le recevoir ? (Elle envoya promener d'un coup énergique l'oreiller situé à ses pieds.) Bon. Introduisez-le ici pour deux minutes et pas une de plus. Soyez ferme et ne cédez sous aucun prétexte.

Tony entra dans la pièce.

- Bien le bonjour, mademoiselle Garay. Il regarda autour de lui. Tout à fait à votre aise, j'espère ?

- Oui, c'est parfait. Sancha, maussade, regardait par la fenêtre la Vallée de la Mort. Elle se redressa soudain sur les genoux et tourna le dos à Tony, menton entre les mains.

- Quelle barbe, commença Tony. Comme si je n'avais rien d'autre à faire, voilà que maintenant je suis l'un des membres du jury du Concours de Beauté.

En un éclair, Sancha Garay avait fait volte-face et se tenait debout face à lui, son visage illuminé.

- Tôni-ii ! Mais c'est merveilleux ! Et penser que nous sommes de si bons amis !

- C'est sympa, n'est-ce pas ?

- Voui, répondit-elle. C'est si gentil à toi, Tony de passer me voir comme ça. Si gentil. Fais-moi un bisou...

La soubrette fit son entrée.

- Que Mademoiselle Garay me pardonne. L'habilleuse est ici, et on ne peut la faire patienter. Il faut que vous veniez sur le champ.

- Zut, fit Tony. Très bien. Je crois que je ferais mieux de m'en aller.

- Grand diable du sacré feu* ! dit Sancha Garay dans un murmure.

- Tu es si fort, dit Ftadesut Consici, de Veidranu, de sa douce voix voilée. Chez moi, les hommes sont mous. Une fois le concours terminé, je resterai sur Terre, où les hommes sont forts ! Avec l'argent je... peut-être voudras-tu m'aider à le dépenser ? N'est-ce pas, Tony ?

- Je serais tout à fait désireux de t'aider, répondit Tony. Ah, mais tu es si douce, si vulnérable...

Il posa ses mains sur ses bras, caressa sa peau qui s'éclairait de subtiles couleurs comme celle des ailes des libellules et il commenca à l'attirer vers lui. Elle s'ébattit à la manière de l'un des papillons qu'elle avait pour habitude de monter dans les marais de Veidranu.

- Non, non ! L'amour n'est pas pour tout de suite ! Tu ne voudrais pas que ma peau perde de son lustre ? Je dois être belle ! Après, tu verras !

- Après, grogna Tony. Toujours après !

- Tony ! sussurra la jeune Veidranu, te voilà les sourcils froncés et l'air boudeur. Ce n'est pas à cause de moi, n'est-ce-pas ?

Tony émit un soupir.

- Non, pas tout à fait. Je dois aller voir ce satané monstre de Mel et organiser son transfert à l'Exposition. Elle est tellement imposante qu'il va me falloir deux avions-cargo au lieu d'un...

Il s'arrêta un instant à l'extérieur du vivarium où mademoiselle Magdalipe, de Mel, avait établi ses quartiers résidentiels. L'interprête le vit. C'était un petit Breiduscien fort empressé, de type humanoïde, aussi fin qu'un sifflet d'osier et à la voix de cricket.

- Ah, M. LeGrand, vous voilà enfin. Mademoiselle Magdalipe est anxieuse. Elle attend votre visite.

- Un instant, grommela Tony. Il savait enfin quoi faire des cigares de Hardeman Clydell : la fumée tendait à faire oublier l'atmosphère de Mel.

L'interprête le précéda dans le vivarium. Magdalipe était allongée, son thorax gigantesque tourné vers l'entrée. Aux premiers sons perçants émis par l'interprête, elle se tourna vers eux pesamment et mugit de plaisir à la vue de Tony. Elle l'étouffa d'une caresse amicale. Les côtes de Tony firent entendre un craquement ; il sentit ses pieds quitter le sol. Une gueule énorme beugla quelque chose à quelques centimètres de son oreille.

L'interprête, derrière Tony, traduisit :

- Mademoiselle Magdalipe est contente de vous voir. Elle vous aime bien. Elle dit que si elle gagne le concours, elle vous invitera dans son palais sur Mel ; elle dit qu'elle vous apprécie énormément ; vous vous y plairez.

- Ca m'étonnerait, pensa Tony. Il tira énergiquement sur son cigare et lui souffla la fumée à la figure. Si l'un des cigares extra de Clydell ne parvenait pas à la décourager, alors il n'y avait plus rien à faire. Elle émit un gargouillis de plaisir, voulut le caresser à nouveau, mais rata son dos et lui admnistra une gifle sur une joue. La tête de Tony retentit de mille sons de cloche.

5

Dans la nuit du 31 janvier, vingt-trois avions-cargos chargèrent vingt-trois bulles en verre de dimensions considérables dans différentes régions de Californie, les élevèrent à haute altitude et les transportèrent à travers le désert de Mojave jusqu'au champignon de métal étincelant planté sur le sable immaculé. Le 1er février au matin, les visiteurs de l'Exposition Tricentenaire découvrirent le Conclave de l'Univers encerclé par vingt-trois bulles offrant en spectacle la beauté de l'Univers.

Ce jour là, le nombre des entrées payantes à l'Exposition dépassa le million et

* *NDT : en francais dans le texte (sic)*

demi. Les procédures de jugement débutèrent à 4 heures de l'après-midi. Chaque juge était tenu d'inspecter chaque candidate séparément, de prendre toutes ses mensurations, d'analyser sa couleur, de déterminer ses viscosité, densité, surface, température, indice de réfraction et conductivité. Il devait ensuite confronter ces résultats avec l'idéal de la race préalablement établi.

C'était une rude tâche. Mais rien ne pressait. Tous les jours, les tourniquets cliquetaient un million de fois ou plus. Dès le 14 février, tous les frais relatifs au Concours de beauté étaient amortis ; ce fut tout bénéfice jusqu'au 28 février.

La plupart des visiteurs ne voyaient aucune raison à ce que le verdict final se fasse attendre. L'opinion publique couronnait Sancha Garay ; Lorraine Jorgensen de Mars suivait de près, puis mademoiselle Zzpii Koyae d'Alschain, mademoiselle Fradesut Conisici de Veidranu et mademoiselle Arednillia de Beta Trianguli (l'humanoïde de Catégorie A à la rousse chevelure hérissée, avec de la fourrure noire sur les jambes).

Un organe de presse à sensation, enfonçant les portes ouvertes, organisa un Concours de Laideur dont les résultats furent annoncés le 15 février :

- Notre Concours de laideur repose sur des bases aussi équitables que celles des cinq juges qui dirigent actuellement le Concours de Beauté. Notre critère est la réaction physique. Nous nous sommes demandés qui d'entre ces vingt-trois chéries nous répugne de façon indiscutable.

A partir de ces données, Miss Terre, Miss Mars, Miss Veidranu, Miss Beta Trianguli at Miss Alschain échouent lamentablement. Aucune d'entre elles ne nous répugne. Pour les autres, la course est serrée. Nous proclamons les jugements suivants :
- Le visage le plus hideux et effrayant : n° 17, n° 8.
- La couleur la moins ragoûtante : n° 17, n° 5.
- L'odeur la plus tenace : n° 17.
- La plus incroyable : n° 21, n° 23, n° 5.
- L'adversaire le plus craint au jeu du chat et de la souris : n° 17.
- La moins délicate : n° 17.
Le vainqueur est à l'unanimité : n° 17, mademoiselle Magdalipe de Mel.

Le public était d'accord : environ vingt milions de personnes étaient déjà arrivés à cette conclusion.

C'est pour cette raison qu'en ce 28 février l'annonce de la victoire de la Candidate n° 17, Mademoiselle Magdalipe de Mel, de son couronnement en tant que Miss Univers, reine de la Beauté Interstellaire, provoqua une réelle surprise.

La déclaration suivante, publiée avec les résultats par la presse, avait des airs de justification :

- Tout doute ou remise en question sont à exclure. La décision du jury est fondée sur les mesures les plus scrupuleuses et s'avère définitive. D'après le règlement du concours, et à l'unanimité du jury, mademoiselle Magdalipe de Mel, candidate qui se rapproche le plus des critères idéaux de son monde, est proclamée, par la présente, Miss Univers, Reine de la beauté Interstellaire.

Demain 1° mars, à 16 heures, Miss Univers exprimera son voeu le plus cher et si c'est dans les pouvoirs des responsables de L'Exposition Tricentenaire de Californie, elle sera exaucée.

6

Tony LeGrand alla rendre visite à mademoiselle Sancha Garay.

- Ecoute petite, dit-il, tu ne peux pas imaginer comme je me suis battu pour toi. Je t'ai donné toutes les chances...

Elle se glissa jusqu'à lui avec la démarche frétillante d'une pouliche.

- Espèce de sale petit cabot ! soufflat-elle. Va-t-en et ne reviens jamais ! Je te crache au visage !

Mademoiselle Zzpii Koyae d'Alschain fit preuve de moins de véhémence.

- Dans mon pays, il n'existe pas de conflits, et personne n'a d'ennemis. Tout le monde est gentil... et pourquoi donc ? Parce que lorsque nous avons des ennemis, nous faisons... *ceci !*

Et elle fouetta la joue de Tony d'un ruban. Ce dernier vibrait d'une multitude de minuscules de points noirs, qui bondirent sur la peau de Tony et se glissèrent furtivement dans ses vêtements. Ils se mirent alors à mordre.

Un médecin parvint à extirper de la chair de Tony la plupart de ces créatures virulentes et lui prescrivit un onguent lénitif. Tony n'essaya pas de joindre Miss Veidranu, ni Miss Beta Trianguli, dont les peuples pratiquaient à l'occasion le sacrifice humain.

L'heure de la Grande Récompense approchait, où la gagnante devait exprimer son voeu le plus cher. Tony retourna à l'Exposition et prit l'ascenseur jusqu'au bureau administratif.

Clydell le salua cordialement.

- Et bien, Tony, tout a marché comme sur des roulettes. Du bon boulot du début jusqu'à la fin... Mieux vaut s'arranger pour transférer les vivariums, ce soir. Tous sauf celui de Miss Univers, j'imagine... Miss Univers.

Le visage rose de Clydell se crispa.

-La possibilité d'une gaffe est à exclure?

- Oui... les mensurations lui allaient tout bonnement comme un gant.

- Tout ce que je peux dire c'est que les hommes sur sa planète ne font preuve d'aucune sorte de goût. Bon, il est quatre heures moins le quart. Descendons voir ce qu'elle veut. On le lui trouve et on la renvoie chez elle.

Une fois descendus dans le Conclave de l'Univers, ils grimpèrent sur l'estrade de présentation qui avait été érigée en face de la bulle n° 17. Elle était couverte de fleurs, de rubans métalliques et d'insignes de gala. On avait apporté des sièges pour les cinq juges, qui n'avaient pas encore fait leur entrée.

Les journalistes et les photographes de la télévision s'affairaient autour de Miss Univers. Ils étaient en général gais, plaisantaient et riaient entre eux, faisant des insinuations sur la nature douteuse des rapports entre mademoiselle Magdalipe et son interprète en forme de tuyau de pipe.

- Miss Univers, dites-nous quel effet ça fait d'être la femme la plus belle de l'univers ? Que ressentez-vous ?

- Rien que de très ordinaire, mugit-elle. Cela ne change rien.

- On est très attentionné avec vous, sur Mel ? Avez-vous beaucoup de petits amis ?

- Oh oui, des tas.

- Les hommes y sont plutôt frustres, hein ?

- Non. Rien que des mous, des gringalets. Ils font le boulot.

- Avez-vous été surprise à l'annonce de votre victoire ?

- Aucune surprise.

- Vous vous y attendiez ?

- Bien sûr. Je ne pouvais pas perdre.

- Et en l'occurence, pourquoi donc ?

Miss Univers et l'interprète parurent surpris par la question : ils échangèrent quelques propos, contrebasse d'un côté et piccolo de l'autre. Finalement, mademoiselle Magdalipe fit une déclaration et le Breidusien au profil de tuyau de pipe, traduisit :

- La lettre qui vient de Terre et qui demande les mensurations de la femme idéale arrive. On me mesure moi. Je ne permet rien d'autre. Je suis plus belle femme. En fait moi seule femme. Je pondre des oeufs pour planète entière.

Ces propos causèrent une grande agitation et une vague de gaîté dans l'assemblée. Les journalistes repérèrent Clydell et Tony et exigèrent d'eux un commentaire.

- Miss Mell a-t-elle gagné le concours de façon équitable ? Aucune possibilité de disqualification ?

Hardeman Clydell rougit de colère et se tourna vers Tony :

- Qu'est-ce qui se cache là-dessous, Tony ?

- Au vu de ce que je sais, déclara Tony, Miss Univers a rempli toutes les conditions pour remporter le concours. Le fait qu'elle soit la seule femme sur sa planète ne constitue qu'un détail technique mineur.

Clydell retrouva son calme :

- C'est aussi mon avis. Maintenant, si vous le voulez bien messieurs, nous allons demander à cette dame ce qu'elle veut comme récompense. Son voeu le plus cher.

Les journaliste s'écartèrent. Clydell et Tony s'approchèrent du vivarium. Clydell salua de la tête Miss Univers, qui, de l'autre côté de la vitre, frappa le sol de son thorax gigantesque.

Clydell jeta un coup d'oeil circulaire sur l'estrade.

- Où sont les autres juges ?

Une hôtesse portant de larges pantalons bleus, s'approcha et chuchota quelques mots à l'oreille de Clydell. Il s'éclaircit la voix et s'adressa aux journalistes et aux caméras de télévision.

- Les autres juges nous ont consacré le maximum de leurs temps ; et au nom de l'Exposition, je tiens à leur exprimer ma gratitude. C'est mon devoir de demander à Miss Univers quel est son voeu le plus cher et de le satisfaire dans la mesure de mes possibilités.

Il se retourna et s'approcha du vivarium.

- Miss Univers, c'est un honneur pour moi de prendre connaissance de votre voeu le plus cher.

L'interprète traduisit ses paroles de sa vois flutée. Miss Univers gronda et grommela une phrase en retour. L'interprète se tourna vers Clydell. Les journalistes tenaient levés leurs magnétophones et les caméras de télévision transmettaient la scène à une centaine de millions d'yeux.

- Elle dit qu'elle n'a qu'un seul désir. Et c'est lui.

L'interprète désigna Tony du doigt. Ce dernier sentit ses genoux fléchir.

- C'est moi qu'elle veut ?

- Elle dit que vous devez aller vivre avec elle dans son palais sur Mel. Elle dit qu'elle vous aime beaucoup.

Tony eut un rire nerveux.

- Je ne peux pas quitter la Terre... c'est impossible.

Tony regardait le cercle de visages qui l'entourait. Clydell affichait un air grave. Les journalistes secouaient la tête. Les caméras de télévision scrutaient son expression de leurs yeux de verre désincarnés. Pourquoi ne lui faisaient-ils pas de clins d'oeil ?

L'interprète poursuivit :

- Elle dit que vous veniez passer au moins un mois avec elle.

- Ce n'est pas déraisonnable, Tony, intervint Clydell. Un mois passe vite.

Les journalistes approuvèrent :

- Ca semble correct.

L'interprète reprit :

- Une année sur Mel équivaut à quatorze années terriennes.

- Ce qui fait qu'un mois correspond à plus d'une année Terrienne ! s'écria Tony.

- Chaque année est divisée en quatre mois, poursuivit l'interprète.

- Bon dieu ! glapit Tony. Ca fait deux ans et demi !

Un journaliste demanda :

- Quels sont les fondements de cette belle amitié ? Des intérêts en commun ? Une attirance intellectuelle ? Une idylle spirituelle ?

- Ne soyez pas stupide ! aboya Tony.

L'interprète reprit :

- Mademoiselle Magdalipe apprecie son odeur. Il sent très bon. Elle aime le dorloter.

- Un instant, dit Tony. Je dois vérifier quelque chose. Je veux lui parler seul.

Tandis qu'il parlait, il s'avança, frôlant Clydell jusqu'à le bousculer légèrement ; il présenta immédiatement des excuses.

- Désolé, mon vieux. J'ai été maladroit.

- Tony pénétra dans le vivarium, accompagné de l'interprète : Miss Univers le gifla amicalement.

- Ecoute-moi un peu, dit tony. Tu apprécies mon odeur ?

Miss Univers croassa d'approbation.

Il s'approcha encore plus près d'elle :

- Sens-moi maintenant. Tu remarques un changement ?

Miss Univers recula avec précipitation, et son thorax massif vibrait comme sous l'effet d'un acquiescement étonné.

- Bon, alors écoute-moi bien. Tu vois cet homme au visage rose, dans le costume beige ? Lui sent comme moi avant. En ce qui me concerne, ce n'était que temporaire. Avec lui, c'est permanent.

Clydell, jovial tapait sur la vitre :

- Qu'est-ce qui se passe là-dedans ?

Tony et l'interprète sortirent. Miss Univers se traîna jusqu'à la porte du vivarium. L'interprète s'adressa à Clydell :

- Miss Univers veut vous sentir.

- Certainement, dit Clydell d'un air dégagé. D'abord je mets en route ce bon vieux régulateur pour ne pas sentir Miss Mel. Il tira sur son cigare et laissant filer un mince panache par ses narines, il s'approcha de Miss Univers.

Elle émit un grondement et asséna une tape magistrale dans le dos de Clydell. L'interprète dit :

- Miss Univers s'est trompée. Elle ne veut pas de Tony. C'est *vous* qu'elle veut.

Tony acquiesça de la tête d'un air songeur.

- Je savais bien qu'elle avait commis une erreur.

- Quelqu'un peut me dire ce qui se passe? s'écria Clydell.

- On dirait que vous avez droit à un voyage sur Mel, dit un journaliste.

- Il ne s'agit que d'un mois, mon vieux, dit Tony.

- Vous et vos idées lumineuses ! s'écria Clydell avec hargne.

- Je veillerai sur vos affaires professionnelles, Hardeman.

Le bras difforme de Miss Univers entoura la taille de Clydell.

- Elle est prête à partir, dit l'interprète.

- Mais moi je ne suis pas prêt, cria Clydell. Je n'ai même pas fait mes bagages, j'ai besoin de vêtements et de mon nécessaire de rasage.

- Il ne fait pas froid sur Mel. Surtout dans la ruche. Vous n'avez pas besoin de vêtements

- Mon travail, mes affaires !

- Elle dit qu'elle veut s'en aller maintenant, à cette minute.

Le sourire de Tony s'élargit. Il se rappelait comme il avait été fâcheusement tenté d'allumer le cigare qu'il venait d'emprunter à Clydell. S'il n'avait pas bousculé Clydell et replacé le tabac nocif dans la poche de ce fumeur invétéré, où serait-il à cette heure ? A la place de de Clydell, sans aucun doute.

Le sourire de Tony s'élargit. Il réfléchissait vite et savait se montrer subtil ! Il s'était même souvenu du comportement singulier de Clydell vis-à-vis des cigares. Clydell en avait toujours quatre ou cinq, situés en général dans la poche de son gilet; juste au moment d'en allumer un, il avait cette habitude particulière de ranger la feuille de tabac dans la poche lâche et plus accessible de sa veste, une place commode, une simple escale pour ainsi dire, d'où il pouvait aisément enfourner le cigare dans sa bouche.

Sur sa planète natale, Miss Univers se régalait peut-être du riche bouquet de substances végétales en décomposition, au lieu de champagne. Il ne pouvait y avoir que les végétaux pourris d'un monde étranger pour sentir comme les cigares de Clydell. Ou peut-être Miss Univers avait-elle des goûts encore plus décadents, du point de vue d'un terrien, et se régalait-elle de ...

Tony frissonna. Bien sûr, c'était envisageable. Déchets protéïnique, composants organiques azotés produisant des acides aminés à un stade avancé de décomposition. Mort par déshydratation.

Tony s'approcha de la cage. Le sourire était revenu sur ses lèvres.

- Au revoir, mon vieux, lança-t-il. Et bon voyage !

Traduction de Bénedicte Alliot



The World Thinker : Vance et le jeu de rôles

Quels auteurs ont influencé les règles de *Donjons et Dragons* et par conséquent le jeu de rôle dans son ensemble ? Tolkien, Howard, Leiber, Moorcock... Mais surtout n'oublions pas Vance ! Ses livres sont de véritables mines de renseignements pour le MJ en quête d'idées.

HEROIC FANTASY ET SCIENCE FICTION

Vance n'a pas écrit beaucoup de livres d'Héroïc Fantasy, au sens strict du terme : *Un Monde Magique*, *Cugel l'Astucieux*, *Cugel Saga*, *Rhialto le Merveilleux* et le *Cycle de Lyonesse*. C'est peu comparé aux innombrables volumes du *Cycle des Epées* (de Leiber), des aventures de *Conan* (Howard) et de la saga interminable du *Champion Eternel* (Moorcock).

En revanche, Vance mêle héroïc fantasy et science-fiction dans bon nombre d'ouvrages. Les *Chroniques de Durdane* et surtout le *Cycle de Tschaï* appartiennent à ce dernier genre. Vance n'est certes pas le premier à imaginer des univers où l'on utilise de manière concourante le cheval et l'astronef, l'épée et le pisto-laser. Mais il va plus loin en montrant comment des races différentes, humaines et humanoïdes, peuvent cohabiter sur une même planète, entretenir des relations commerciales, se faire la guerre, etc.

Les intrigues de ses romans sont généralement assez minces. Souvent, elles se réduisent à une quête et les motivations du héros à un but simple : le retour vers la terre pour le naufragé Adam Reith, la vengeance pour Kirth Gersen, qui traque les Princes-Démons de planètes en planètes, la vengeance également pour Cugel, bravant mille dangers pour retrouver son ennemi Iucounu. Les héros de Vance sont volontiers monomaniaques et ils n'hésitent pas à voyager beaucoup pour atteindre leur but.

Cette apparente simplicité des intrigues et du caractère des personnages favorise le foisonnement des détails. Vance peut se consacrer à la description d'univers originaux. Langages, couchers de soleil, architecture des villes, costumes, lois étranges, vêtements, cuisine,... les romans de Vance regorgent de descriptions pittoresques qui se lisent sans ennui. Elles ne ralentissent pas l'action car Vance sait planter un décor en quelques phrases, voire en quelques mots.

A CHAQUE "TAC" DOIT CORRESPONDRE UN "TOC"

Dans ses meilleurs livres, Vance atteint l'équilibre parfait entre l'action et la description. Ses romans sont pleins d'enseignements pour le MJ. Nous en avons tiré les conseils suivants :

1) Donnez aux joueurs un maximum d'informations sur ce que leurs personnages vivent et ressentent. Créez pour eux un univers étrange ou angoissant, merveilleux ou sordide, mais jamais banal.

2) Evitez les descriptions systématiques. Donnez plutôt quelques détails caractéristiques de ce que vous évoquez. Dites, par exemple : "Une créature aux crocs étincellants et à la fourrure noire comme la nuit surgit de derrière un rocher. Elle se déplace par bonds à la manière d'un grand chat." Si les PJ abattent le monstre, il sera toujours temps de préciser la longueur de ses oreilles et s'il porte ou non des moustaches...

3) L'argent a autant de valeur que dans la vie réelle. Même si les PJ choisissent d'autres motivations, presque tous les PNJ agissent d'abord pour l'argent. Si les PJ ne s'en rendent pas compte, s'ils ont tendance à considérer leur argent comme quelque chose d'abstrait, une foule de voleurs, d'escrocs et de faux amis se chargeront de les réduire à la misère .

4) Tout en multipliant les descriptions courtes, ne pas oublier que les joueurs veulent de l'action et leur en donner. Les combats doivent être violents et intenses, mais limitez-en le nombre afin de ne pas les banaliser. Les situations les plus intéressantes ne

LA MAGIE VANCIENNE

"Les caractères flamboyèrent d'un étrange pouvoir, jaillissant du feuillet comme s'ils cherchaient à fuir la sombre solitude du livre".

La conception Vancienne de la magie a fortement influencé Donjons et Dragons. En fait, il serait plus exact de dire que le système de magie AD&D est calqué sur celui que Vance suggère dans *Un Monde Magique* et *Cugel*. Nous nous bornerons donc à signaler quelques différences : 1)La magie est puissante mais très difficile à maîtriser. Un magicien de haut niveau ne peut retenir que six six sorts mineurs, ou quatre sorts majeurs. 2) Un néophyte comme Cugel peut apprendre un sort mais un seul. Un deuxième le rendrait fou. 3) Un sortilège peut se retourner contre le lanceur si la formule n'est pas correctement prononcée.

En adaptant les sortilèges de Vance au système AD&D (voir campagne Dying Earth) nous avons volontairement "oublié" ces différences. Les puristes nous en voudront peut-être, mais c'était pour la bonne cause ! Quant aux objets magiques imaginés par Vance, ils peuvent se révéler puissants et très utiles mais leur utilisation est délicate et ils s'usent, comme toute chose. Cela devrait toujours être le cas dans AD&D. Pour les objets comme pour les sorts, un nom ronflant et évocateur accentue le mystère : "Transfert Laganétique de Lasdrubal", "Démangeaison Lugubre de Lugwiller"... Dans ce domaine, les créateurs de Donjons et Dragons ont suivi l'exemple de Vance, avec plus ou moins de succès.



font intervenir ni le hasard, ni les dés : elles mettent à l'épreuve l'intelligence des joueurs.

5) Respectez les sacro-saintes lois de l'équilibre : tout acte exige une contrepartie, tout objet bénéfique peut se retourner contre l'utilisateur, tout vol, toute agression commise par les PJ risque de leur attirer des ennuis à plus ou moins long terme. Souvenez-vous des paroles d'Howard Alan Treesong (le dernier Prince-Démon) :
"Je souscris à la doctrine de l'Equilibre Cosmique : autrement dit, à chaque "tac" doit correspondre un "toc".

Dernier point, à notre avis le plus important : l'ironie et l'humour détachés de Vance. Rien de comparable avec Moorcock, sérieux comme un gomazig constipé, ou Leiber, au comique pesant comme une enclume... Introduire cet humour dans votre campagne n'est pas chose facile. Vous y parviendrez en lisant et relisant Cugel l'Astucieux, un modèle du genre : de nombreux épisodes ressemblent à de courtes scènes de théâtre (comique) mettant en scène des personnages au caractère bien typé.

EN ROUTE !

Les PJ se préparent à affronter les périls d'un long voyage. Ils se renseignent dans les auberges et les tavernes. Même si le Maître de Jeu n'a prévu qu'un seul itinéraire, qu'il n'hésite pas à en ajouter un autre dont la description devrait suffire à écoeurer tout voyageur sensé :
"La ville de Lumarth se trouve à dix jours de caravane. Vous pouvez également descendre la rivière Ish, qui passe par Lumarth, mais elle traverse le Marais de Lallo, infesté d'insectes piqueurs. Les arbres nains de la Forêt de Santalba bombardent d'ordure les bâteaux qui passent et les Rapides Abominables brisent les embarcations..."
Aux PJ de choisir !

Pour éviter les problèmes de ravitaillement, un bon truc : l'herbe à pèlerin qui pousse partout, même dans les déserts. Mais attention : si l'on ne mange que de cette herbe pendant plus d'une semaine, on risque de devenir sourd ou fou !

Nos voyageurs se mettent en route à travers les landes désolées et les forêts profondes et menaçantes. Qu'ils soient vigilants ! De nombreux monstres rêvent de se repaître de leur chair: déodandes "aux molles sollicitations", gids, erbs et leucomorphes, ou encore phungs et molosses de la nuit.

Chez Vance, les monstres errants permettent de créer des situations plus riches et variées que ces combats-boucheries qui tournent vite au saucissonnage machinal. Les combats sont rares et réservés aux situations désespérées, les monstres étant généralement trop puissants ou nombreux pour être afrontés avec de bonnes chances de succès. Ce sont des créatures rusées et prudentes. Elles parlent souvent la langue des hommes et il est donc possible de traiter avec elles, même si elles se montrent particulièrement retorses et dures en affaire. Ainsi, un prisonnier des hommes-rats peut acheter sa libération en attirant d'autres voyageurs dans la caverne où il est enfermé.

ET LES JOUEURS ?

Jusqu'ici, nos conseils s'adressaient aux MJ. Voyons maintenant comment des joueurs peuvent prendre les personnages de Vance pour modèle.

1) Ne baissez jamais les bras. Les héros de Vance ne se résignent pas. Ils peuvent manquer de courage mais l'énergie leur fait rarement défaut. Ils agissent quand les personnages de Lovecraft s'évanouissent et que ceux de Moorcock s'assoient pour méditer sur leur destinée.

2) Si vous êtes un idéaliste, tempérez vos principes d'une bonnes dose de pragmatisme. N'oubliez pas qu'il n'existe aucune morale absolue et que tous les comportements peuvent changer lorsqu'on passe une frontière.

3) Soyez intelligent. La violence peut s'avérer utile et même légitime : elle ne résoudra pas tous vos problèmes pour la simple raison que vous ne serez pas toujours le plus fort.

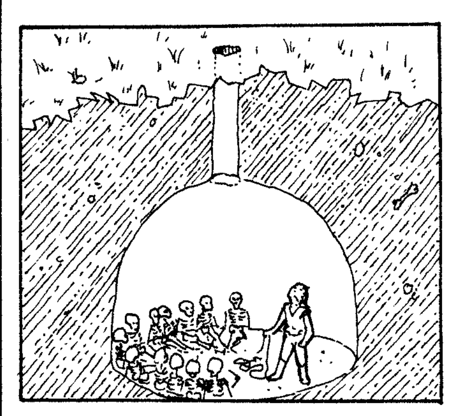
4) Sachez mentir avec aplomb. Développez votre sens de la répartie en prenant modèle sur Cugel : précipité dans l'antre du démon Phan Poum par les habitants de Lumarth, il ne perd pas un instant son sang froid :
"Je suis, dit-il en substance au serviteur du démon, un nouvel inspecteur chargé par les habitants de Lumarth de veiller au confort de Phan Poum. Mais je vois que tout est en ordre... Où est la sortie, s'il vous plaît ?"

Le mensonge est un peu grossier, mais l'essentiel est d'avoir quelque chose à dire ! D'ailleurs, Cugel finira par s'en sortir...

LES COMBATS

Vance sait mettre en scène un beau combat. La précision des détails laisse supposer qu'il connait ce genre de situation et qu'il a pratiqué une forme de lutte à mains nues. Voici une sélection de scènes de combat tirées des romans de Vance :
- Le plus bref : combat entre Adam Reith et une "Excellence aux cents trophées" (Le Dirdir).
- Le plus tragique : Kirth Gersen contre Bel Ruk, l'homme de main de Lens Larque (Le Visage du Démon).
- Le plus comique : contre Tristano, l'homme de main d'Attel Malagate (Le Prince des Etoiles).

L'EVASION D'AILAS



Le roi Kasmir vous a relégué au fond d'un cul de basse-fosse. Ses serviteurs vous y ont fait descendre au bout d'une corde qu'ils ont jettée derrière vous. Hormis cette corde et peut-être une écuelle de terre cuite, vous ne disposez d'aucun matériel. Les pierres du mur sont parfaitement jointes et n'offrent aucune prise pour l'escalade. Vous ne pouvez pas non plus creuser avec vos ongles le sol dallé de granit... Dans cette situation, le prince Ailas est parvenu à s'évader.
Et vous ?

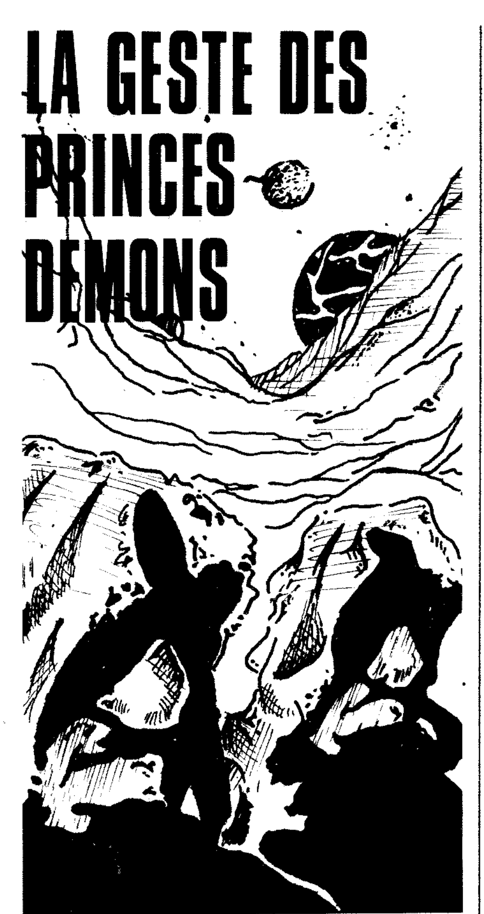
solution : Pour atteindre le puit, confectionner une solide échelle avec les ossements et la corde, ensuite, grimper en crabe jusqu'à la surface.

5) *"La vengeance n'est peut-être pas la plus noble des activités humaines, mais la résignation est encore pire".* Cette formule se passe de commentaires...

Les conseils qui précèdent ne sont pas toujours facile à suivre ; au cours de nombreuses parties, les auteurs de ces lignes s'y sont efforcés, avec des succès divers surtout en ce qui concerne le troisième point... Mais l'important, c'est d'essayer : dans le cadre du jeu, nous préférerons toujours un échec spectaculaire à une réussite médiocre !

Philippe Alliot et Alexis Lang

LA GESTE DES PRINCES-DÉMONS



"On me traite souvent de créature maléfique ; je ne refuse pas l'étiquette, elle m'indiffère. Le mal est un vecteur qui n'a d'efficacité que dans la direction du vecteur. Les actes qui provoquent la plus forte réprobation entraînent souvent un moindre mal et souvent profitent à leurs auteurs."
Viole Falushe

L'oeuvre de Jack Vance ne se limite pas au cycle de *Tschaï* ou à celui de la *Terre Mourante* comme vous avez pu le constater en lisant sa bibliographie. Et parmi celle-ci, la *Geste des Princes-Démons* brille d'un éclat tout particulier. Ecrite à la même époque que Tschaï, sauf les deux derniers volumes, *Le Visage du Démon* et *Le Livre des Rêves* qui datent du début des années 80 et sont d'ailleurs les plus aboutis du cycle, la Geste est bâtie sur un canevas similaire à Tschaï : un peuple ou un Prince-Démon par volume. Cependant la Geste est comparativement plus riche : elle se déroule dans un univers précis, l'*Oecumène*, et de fausses notes historiques, articles de journaux, extraits de rapports officiels, etc, donnent une grande cohérence à l'ensemble. Frank Herbert, dans Dune, utilise le même procédé.

"C'est une erreur que de considérer la peur de la mort comme la forme de terreur la plus extrême. Je pourrais citer au moins une douzaine d'autres cas beaucoup plus poignants..."
Kokor Hekkus

Kirth Gersen, le héros de la Geste, ressemble à Adam Reith : taciturnes, efficaces, ils sont tous deux mûs par une obsession : la vengeance pour le premier, trouver un astronef pour le second. Les cinq Princes-Démons (nom donné aux criminels les plus monstrueux de la galaxie) ont, lors du raid historique de *Mount Pleasant*, massacré la famille de Gersen. Elevé par son grand-père dans cet unique but, il cherche depuis à les détruire. Les personnalités complexes et les agissements infâmes de ces artistes du crime sont au centre du cycle. Il est possible de leur définir des points communs : mégalomanes, ce sont des génies créatifs motivés par de violentes et obscures pulsions internes. Chacun d'entre eux cultive l'anonymat et l'incognito et cependant ils sont d'un orgueil incommensurable. Ainsi, *Attel Malagate*, maniaque de la discrétion, agit avec une cruauté implacable. *Kokor Hekkus* est le théoricien de l'horreur absolue. *Viole Falushe*, épicurien, sybarite, est un amateur de cénesthésie. *Lens Larque* est brutal, vindicatif et étonnamment sensible aux affronts. *Howard Alan Treesong* est impénétrable, tortueux et très certainement dément.

Kirth Gersen les traque à travers tout l'Oecumène avec une obstination monomaniaque. Cette obsession de la vengeance qui l'habite le rapproche d'ailleurs beaucoup des monstres qu'il poursuit. Il n'hésite pas à utiliser les mêmes techniques qu'eux : il dissimule son identité, manipule des innocents et n'hésite pas à se mettre hors-la-loi pour arriver à ses fins (devant un dessin de Kokor Hekkus, une femme dit de lui en voyant son expression : *"La cruauté est une chose que je ne comprends pas... la haine... le désir de tuer. Vous êtes presque aussi effrayant que Kokor Hekkus."*) Cela est particulièrement frappant à la fin du Visage du Démon, quand Gersen, humilié comme l'a été Lens Larque qu'il vient de tuer, reprend à son compte le projet de vengeance mégalomane du Prince-Démon.



"L'élément capital de la vie humaine réside dans l'infinité de l'espace mis à sa disposition (...) La conscience de ces effarantes possibilités a (...) pour résultat de freiner l'esprit d'entreprise."

L'Oecumène n'est pas un empire, un ensemble de fédérations de planètes, ou n'importe quelle autre structure centralisée à laquelle nous a habitué le space-opera classique. Il s'agit plutôt d'une dénomination vague qui recouvre l'ensemble de l'univers connu, à l'exception de l'*Au-Delà*, planètes quasi désertes ou en voie de colonisation, où les valeurs de loi et d'ordre n'ont pas cours. Dans l'Oecumène, il n'existe aucun organisme, politique ou autre, dirigeant. Chaque planète applique ses propres lois, basées sur des coutumes et des moeurs originales et particulières dont la description et les effets sont la richesse et le charme du cycle.

Il n'existe guère que trois "associations privées" qui étendent leur influence à travers tout l'Oecumène : la *Corporation Jarnell*, qui détient le secret de la propulsion hyperspatiale ; la *CCPI* (Compagnie de Coordination de Police Intermondiale), une sorte d'Interpol privé, qui s'est fixée pour lourde tâche de traquer les criminels partout dans l'Oecumène et dans l'Au-Delà ; et l'*Institut*, une organisation aux buts plus ou moins occultes, dont la devise est : *"Un petit peu de science est une chose dangereuse, une vaste science est un désastre"*, et que Vance dissimule sous la verbeuse opacité de ses membres.

Jack Vance est un enchanteur qui maîtrise à un point rare l'art de créer des univers. Et c'est sans aucun doute dans la Geste des Princes-Démons qu'il atteint l'un de ses sommets. Certains des peuples décrits (les *Darsh* notamment) sont inoubliables et reviennent comme par enchantement en mémoire dès qu'une conversation porte sur les civilisations étrangères en SF ou JdR.

Cependant l'ambiguïté du personnage de Kirth Gersen, celle des Princes-Démons eux-mêmes, qui se révèlent souvent, au-delà de leurs vices, épris d'absolu, certaines situations rencontrées au fil des romans, permettent de lire la Geste à un autre niveau. Niveau où la fascination du mal, souvent provoquée par une fêlure intérieure, la quête d'un absolu de beauté ou d'amour, l'impossibilité finale et l'inanité des univers artificiels (tels *Thamber* où règne Kokor Hekkus ou le *Palais de l'Amour* de Viole Falushe), se révèlent être les principaux thèmes d'un chef-d'oeuvre de la science-fiction.

Serge Olivier


Rolemaster™
00700
I.C.E.
Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
complet en une boîte
HEXAGONAL



Dragon
Noir
Communiqué:
Du 7 au 16 avril:
Démo permanente des jeux EUROGAMES
au SALON DES JEUX DE REFLEXION
Porte de Versailles - PARIS
28 avril:
Tournoi de ZARGOS
à MORLAIX (29) - Infos: 98 47 48 69
5 & 6 mai:
Tournois de ZARGOS et CRY HAVOC
au HAVRE (76) - Infos: 35 54 02 00
EURO
GAMES